1991年6月1日発行(毎月1回1日発行)第10巻第6号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

Jun. 1991 6

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!パソコンの楽しさを伝える雑誌



定価440円

RAMドライブ内蔵でコンパクトなボディのパソコン

PC-9801UR徹底研究

拡張スロットにLA音源搭載 **ミュージ郎Jr. BOARD**

98ノート用音楽システム **サウンドパレットNOTE**

ADPCMでしゃべる音源ボード **スピーク・ボード**

1-2-3と一太郎が合体!「Harmony」今秋発売に!

超ヒット!爆進中!

「ストリートファイターII」スーパー・テクニック大公開

春麗による1コインクリアへの道/完全版 ファイター8人の必殺技

チャレンジ!アドベンチャー・ゲーム **ジーザスII**

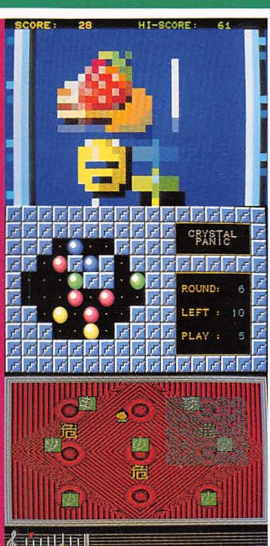
チャレンジ!アミガゲーム **レミングス**

今月の注目ソフト **X68Kパロディウスだ!**

ゲームソフト新作情報 **81本を一挙掲載!**

今月の攻略ゲーム

- ●続ダンジョンマスター
- ●アクトレイザー
- ●ゾークI
- ●F-ZERO 1分58秒70



誰にも打ち込める38本のプログラムを掲載

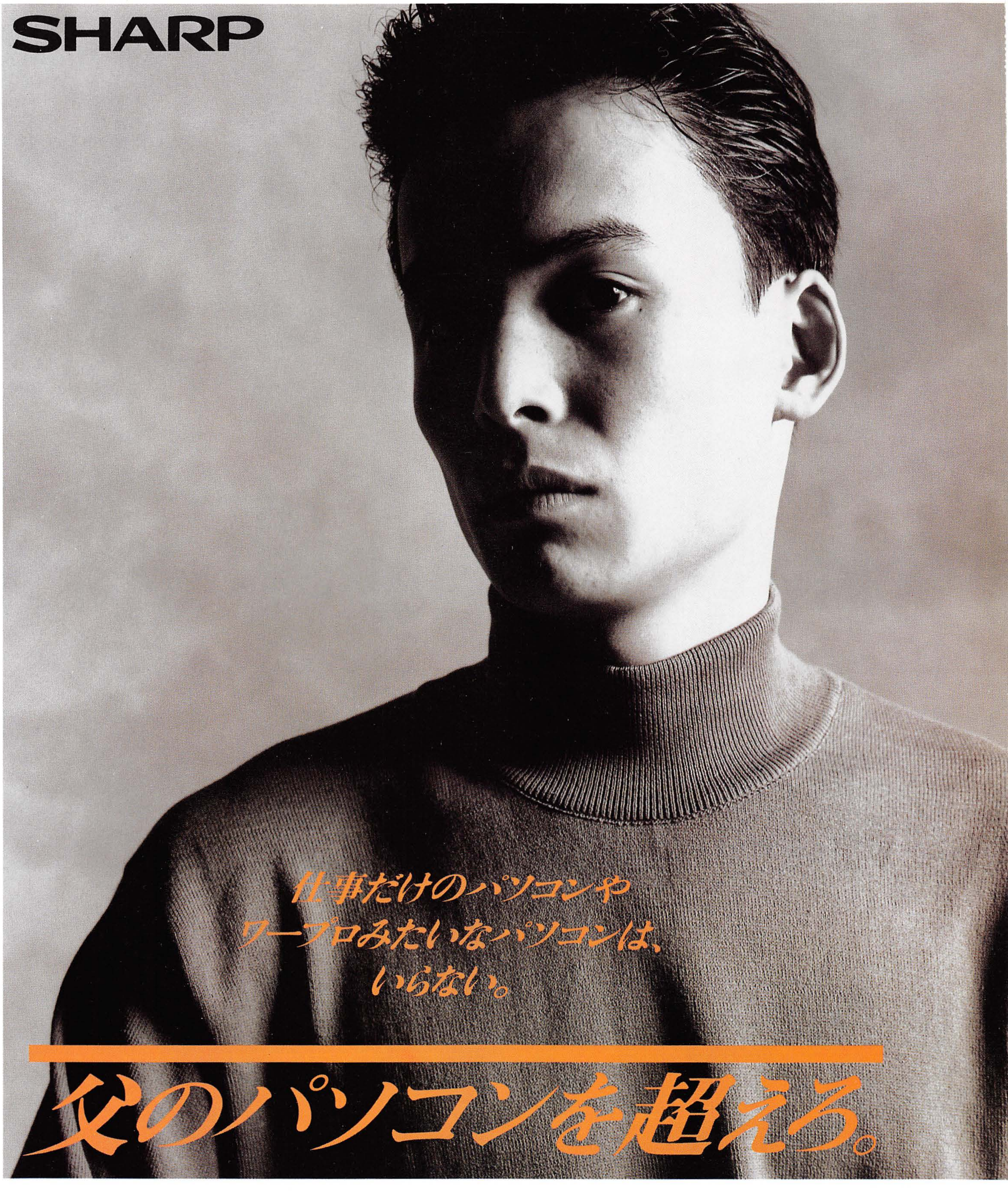
ファミリーベーシック
FM-7/77シリーズ
FM77AVシリーズ
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
MZ-1500
MZ-2500シリーズ
PC-6001/mkII/6601
PC-6001mkIISR/6601SR
PC-8001/mkII/SR
PC-8801/mkII
PC-8801mkIISR以降
PC-88VAシリーズ
PC-9801シリーズ
PC-286シリーズ
X1/turboシリーズ
X68000シリーズ
PB-100
PC-E500



©CAPCOM

ビデオゲームでクイズに挑戦

- ●クイズ宿題を忘れました
- ●クイズ殿様の野望
- ●ゆうゆのクイズでGO!GO!



シャープX68000パソコン教室開催中
- 会場：四谷教室
- コース：入門コース・表集計コース・音楽コース・絵画コース
- 申込受付電話番号(03)3260-8365
- 受講料：2,000円(税別)

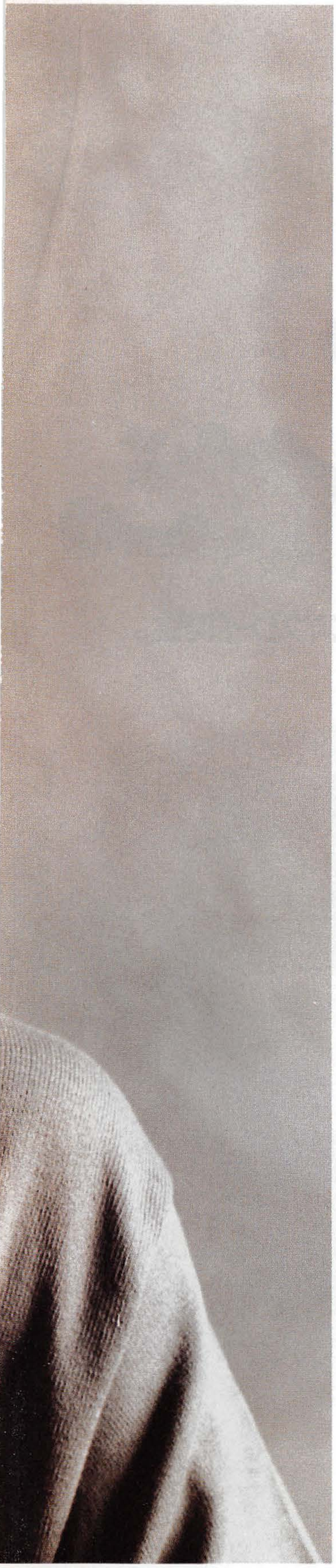
夢、創ります。

「第1回全日本X68000芸術祭」開催

X68000XVIデビューを記念して、オリジナルソフトウェア・作品コンテストを開催いたします。7月からの地区予選に始まる全国規模の大会で、日頃の腕試しをするのには絶好の機会。ゲーム、ミュージック、グラフィックス等の各部門へぜひ力作をお寄せください。あなたの自信作が全国のパソコンユーザーの羨望の的になるかもしれません。乞う御期待！

※詳細はX68000店頭でポスター・チラシをご覧ください。

資料請求券
X68000
Bマガ
6月



いまクロック16MHzの俊才、「エクシヴィ」のデビューで5年に及ぶ68000CPUへの探求は、ひとつの結論を得ようとしています。極めたといえば言い過ぎでしょうが、事の深淵に迫ろうと努力するもののみに与えられる深い充足を、私たちスタッフは、これまでX68000を支えていただいたユーザー、ソフトハウス、ハードベンダー諸兄とともに味わいたい心境です。徹底したこだわりと、それを裏付けるアドバンストテクノロジー、世間の逆風を揚力にしてしまう、それなりの魅力と知性を背景として備えたX68000が、パーソナルコンピュータに新しいジャンルを切り拓いてきた歩みは、ご存じの通りです。現在のマルチメディア環境を開発当初から想定していた先見性。一言でいえばクリエイティブマインドということでしょうが、そのグラフィックアビリティ、映像統合コンセプト、サンプリング音源、ウィンドウ環境、そうした単に、とはいえ凄いスペックさえ超えたところにX68000の付加価値は存在します。アプリケーションを走らせるだけのブラックボックス化した、あるいは文房具としてのマシン、それはそれで異論はないのですが、本来的にパーソナルコンピュータがもつ可能性を育む、いわば創造性という観点から物足りなさを覚えることも事実です。X68000は、ある意味ではたいへんな異端児かも知れません。しかし世間から見たその"異能"は、私たちが考えるパーソナルコンピュータとしてはまさにスタンダードに他なりません。いつも新鮮な感動がある、驚きがある。新しい発見がある。"センス"の違いはスペックをも超えて使う人に訴えかける、敢えて68000CPUに執着してきた理由もここにあります。ワークステーションとしての成熟、先見性、創造性の具現化、ユーザーインターフェイスの追求。X68000の進化の過程はここに凝縮されています。

——新しい「エクシヴィ」がこのコンセプトをどう発展させたか、ご体感ください。

瞬速16MHz、エクシヴィ登場。

16MHzクロック68000搭載：OSの高速化、アートワークをパワフルにサポートするクロック周波数16MHzの68000CPUを搭載。クリエイティブワークステーションにふさわしいシステムパフォーマンスを実現しました。

SX-WINDOW ver1.1搭載：CPUのクロックアップと合わせ、大幅な処理速度の向上を実現。操作性を一段と高めたニューバージョンです。多機能・高速の強力エディタを搭載。文字選択・外字作成ツールも装備して、スムーズな日本語入力環境をサポート。またプリンタデバイスドライバを搭載し、多彩な印字指定が可能です。もちろん、こうした新しい環境がすべてのX68000で享受できることは言うまでもありません。そして待望のウィンドウアプリケーションもリリースされはじめています。

高密度メモリ拡張環境：メインメモリは標準で2Mバイト、本体内部のメイン基板上に6Mバイト増設でき、I/Oスロットを使用せず最大8Mバイトの高速メモリアクセスを実現。さらにI/Oスロットへの増設を含め最大12Mバイトまで拡張できます。数値演算プロセッサも本体内に取り付けられます。

※2MB増設メモリ(ボード型)CZ-6BE2A　標準価格59,800円(税別)、2MB増設メモリ(チップ型)CZ-6BE2B　標準価格54,800円(税別)、数値演算プロセッサ(チップ型)CZ-6BP2　標準価格45,800円(税別)を使用。(すべて別売)

●大容量メディア対応、世界標準SCSIインターフェイス標準装備●X68000シリーズとフルコンパチブル設計●高品位なチタンブラックのニューデザインマンハッタンシェイプ●81MバイトSCSI仕様HDD搭載(CZ-644C)/内蔵可能(CZ-634C)●1024×1024ドットの実画面エリアを装備した高解像度表示(最大表示エリア768×512ドット・65,536色中16色表示)、65,536色同時表示(512×512ドット時)、先駆の高解像度自然色グラフィック●AD PCM、ステレオ8オクターブ8重和音FM音源搭載●オートロード・オートイジェクトの1Mバイト5インチFDD2基搭載●マウス・トラックボール標準装備

X68000
PERSONAL WORKSTATION
XVI
エクシヴィ



X68エクシヴィ
▼
16MHz
新登場

●写真はCZ-644C-TNとCZ-613D-TN。

本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-634C-TN(チタンブラック)　標準価格368,000円(税別)
81MB HDタイプ　CZ-644C-TN(チタンブラック)　標準価格518,000円(税別)

SUPER 本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-604C-TN(チタンブラック)　標準価格348,000円(税別)
81MB HDタイプCZ-623C-TN(チタンブラック)　標準価格498,000円(税別)

PROII 本体＋キーボード＋マウス
CZ-653C-BK(ブラック)・-GY(グレー)　標準価格285,000円(税別)
40MB HDタイプCZ-663C-BK(ブラック)・-GY(グレー)　標準価格395,000円(税別)

●15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm)　CZ-602D-BK(ブラック)・-GY(グレー※)　標準価格99,800円(チルトスタンド同梱・税別)
●15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm)　CZ-605D-BK(ブラック)・-GY(グレー)　標準価格115,000円(スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別)
●15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm)　CZ-613D-TN(チタンブラック)・-BK(ブラック)・-GY(グレー)　標準価格135,000円(スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別)
●14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31mm)　CZ-603D-BK(ブラック)・-GY(グレー)　標準価格84,800円(チルトスタンド同梱・税別)
●14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31mm)　CZ-604D-BK(ブラック)・-GY(グレー)　標準価格94,800円(スピーカー2個/チルトスタンド同梱・税別)
●14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31mm)　CZ-606D-TN(チタンブラック)・-BK(ブラック)・-GY(グレー)　標準価格79,800円(チルトスタンド同梱・税別)
●21型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.52mm)　CU-21HD-BK(ブラック)　標準価格148,000円(スピーカー2個同梱・税別)

※印の商品は在庫僅少です。

新製品X68000XVI発表会
シャープパソコンフォーラム'91

※詳細は45ページ広告をご覧ください。

パソコンワールドは日進月歩。X68000も例外ではありません。XVIを加えた新しいX68000をより身近に感じていただける「シャープパソコンフォーラム'91」。是非ご来場ください。

●日時：5月11日(土)　AM.11:00～PM.6:00
　　　　12日(日)　AM.10:00～PM.5:00
●会場：「ユニバーサルホール」
　　　　サンシャインシティ文化会館2F
　　　　東京都豊島区東池袋3丁目1番
●交通：JR池袋駅東口・徒歩8分
●主催・問い合わせ先：
　　　　シャープエレクトロニクス販売(株)
　　　　首都圏統轄営業部
　　　　TEL.(03)3266-8248

●お問い合わせは…
シャープ株式会社
電子機器事業本部システム機器営業部
〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部液晶映像システム事業部第2商品企画部
〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)3260-1161(大代表)

C&C Computers and Communications

これが、新しい標準ディスプレイだ。

目へのやさしさ、快適さを徹底的に追求したNECの新世代ディスプレイ誕生。



（これまでの14インチ画面※）

P C　F A M I L Y

NECパソコンには、やっぱり国内実績No.1のNECディスプレイ。

NEC

これからのディスプレイに求められる機能を高い次元でクリアする、
新しい標準となるディスプレイが、NECから登場。
快適な利用環境を追求した結果、目にやさしいディスプレイが誕生した。
PC-KD881と882。これからのディスプレイは、こうなる。

①文字が大きくて目にやさしい、高精細15インチタイプ。

画面が15インチのPC-KD881・882は、従来の14インチに比べて有効表示面積が約20%もアップ。※ PC-KD881はドットピッチ0.28㎜、PC-KD882は0.31㎜の高精細な表示で、文字も大きくなり、とても見やすくなっている。

②画面反射を減少させる、ダブル効果。

●画面への映り込みが減少した、フラットフェイスブラウン管。画面が大きくなるほど、どうしても照明などが映り込みがち。そこで、従来の14インチ画面に比べて50%も曲率を抑えた※フラットフェイスブラウン管を採用。気になる映り込みが減少し、いっそう見やすくなった。●外光反射を抑えて画面が見やすい、ノングレア処理。ディスプレイを長時間使う人ほど、見やすさが疲れにくさにつながることを知っている。画面の反射を抑えるノングレア処理が、長時間の使用による目の疲れを低減。快適な使用感が、これからのディスプレイには欠かせない。

③スッキリしたリアビューで、オフィスのインテリアにもマッチ。

シンプルで洗練された背面のフォルムは、新しいオフィス空間に気持ち良く調和。
ケーブルも簡単にスッキリと処理。コントロール類は前面におき、操作性が向上している。



④静電気によるホコリの付着を防ぐ、帯電防止処理。(PC-KD881)

画面の鮮明度がなんとなく落ちてくるのは、表面にうっすらと付いたホコリのせい。その原因となる静電気を防ぐ帯電防止処理で、いつもクッキリとした画面で使用できる。

(※当社比)



新発売
PC-KD881
●アナログRGB入力専用●640×400ドットの高解像度表示が可能●表示文字は2000文字対応●専用回転台付
15型高解像度カラーディスプレイ 標準価格118,000円(税別)

新発売
PC-KD882
●アナログRGB入力専用●640×400ドットの高解像度表示が可能●表示文字は2000文字対応●専用回転台付
15型高解像度カラーディスプレイ 標準価格89,800円(税別)

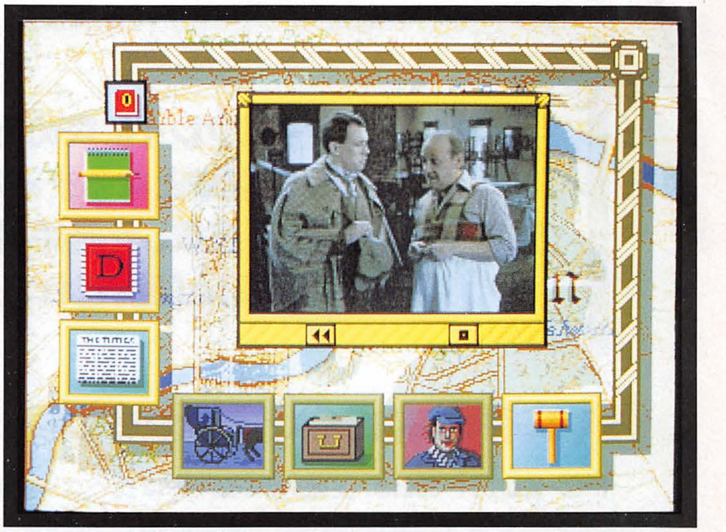
※本広告に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。
ご購入の際、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

日本電気グループ 〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉NECパソコンインフォメーションセンター 受付時間…9:00~17:00 月曜日~金曜日(祝日を除く) 東京03(3452)8000 大阪06(943)9800

FUJITSU

新しさ、ダンちがい。

最新の海外ソフトをいち早く体験。
ハイパーメディアならではの感動です。



FM TOWNSソフトコレクション海外編13

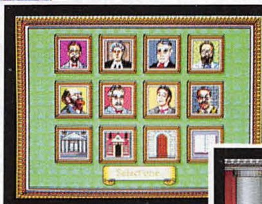
シャーロック・ホームズの探偵講座

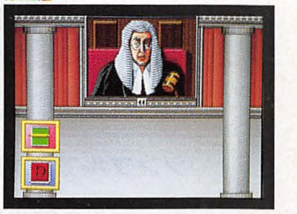
Sherlock Holmes Consulting Detective

ホームズが動く！ ワトソンがしゃべる！ FM TOWNSの実力は、まるで映画のようなリアルな映像と音声再生を実現！

FM TOWNSの実力を発揮したエンターテイメントソフト。実写の映像と音声がシンクロして再生することにより、あたかも映画をみてるかのような錯覚を覚えます。さらに、特別な手法を用い、再生しながらCD-ROMの情報をメモリに読み込むため、途切れることのない長時間の連続再生を可能としています。FM TOWNSの売り物である、自然画をあますことなく表現できるビジュアル機能とPCM音源をフル活用した音声再生はまさに映画を見ているような感覚です（毎秒15コマ再生）。ゲームは、フルマウス対応で、すべてアイコンをクリックする形で進行していきます。従来のアドベンチャーゲームと違い、文字でなく音声で情報が与えられることが多いためとてもリアルな感じがします。万一聞き逃しても大丈夫。会話は何度でも聞くことができます。ホームズとワトソンの会話を中心に証拠探しを続け、事件を解決していくわけです。各種アイコンの説明も音声で教えてくれるので安心です。いちどプレイを始めたら、結末をみるまでやめられないゲームです。







提供価格：¥8,800（税別）
提供会社：富士通㈱
提供時期：91年5月提供予定
※メモリ2MB必要

SHERLOCK HOLMES, CONSULTING DETECTIVE
©1990 ICOM SIMULATIONS, INC.
©1989 SLUETH PUBLICATIONS, LTD.
PUBLISHED UNDER LICENSE FROM ICOM SIMULATIONS, INC.

富士通のパソコン
FM TOWNS



モデル20Fセット

〈フロッピィディスクモデル〉
- ●モデル10F 本体標準価格¥298,000（税別）（3.5インチFDD×1基）
- ●モデル20F 本体標準価格¥323,000（税別）（3.5インチFDD×2基）

〈ハードディスク搭載モデル〉
- ●モデル40H 本体標準価格¥473,000（税別）（3.5インチFDD×2基、ハードディスク40MB内蔵）
- ●モデル80H 本体標準価格¥623,000（税別）（3.5インチFDD×2基、ハードディスク85MB内蔵）

〈CRTディスプレイ〉
- ●FMT-DP533 標準価格¥ 69,800（税別）
- ●FMT-DP534 標準価格¥108,000（税別）

※商品はすべて本体標準価格です。※本体標準価格には、Townsシステムソフトウェアが含まれています。キーボード、カラーCRTは含まれておりません。本広告に掲載の商品について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

こんなにいろいろ、FM TOWNSの本

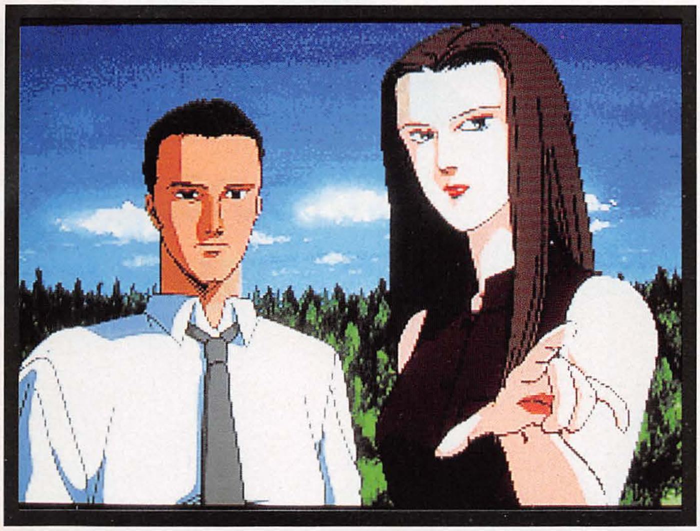
- ●FM TOWNSテクニカルデータブック〔㈱アスキー 7,000円（税込み）〕
- ●FM TOWNS〔アーバン出版社 880円（税込み）〕
- ●FM TOWNS徹底活用ガイド〔HBJ出版局 2,300円（税込み）〕

FM TOWNSインフォメーションサービス〔お問い合わせ時間〕10:00AM～6:00PM 月～土（祝日を除く） 東京(03)5690-0032 大阪(06)359-1724

●札幌(011)222-5476 ●青森(0177)23-3291 ●仙台(022)267-5250 ●福島(0245)23-3803 ●つくば(0298)56-5113 ●足利(0284)72-3390 ●東京(03)3646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117
●藤沢(0466)24-6072 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●小田原(0465)24-5002 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●松本(0263)36-7609

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

FM TOWNSのハイパーソフト。

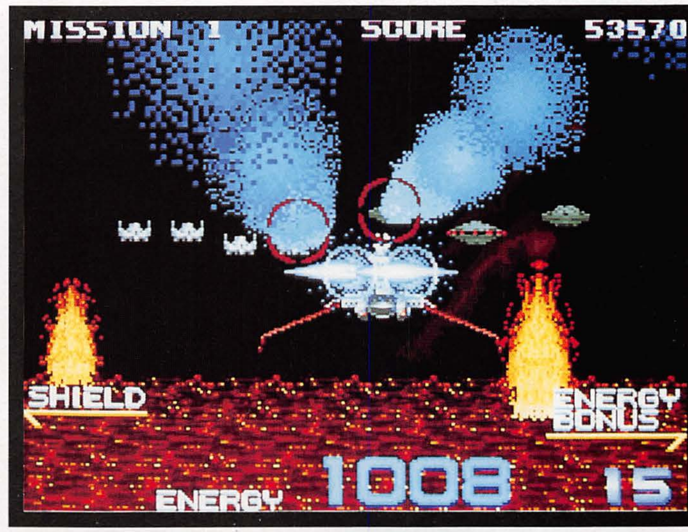


Orgel (オルゴール)

動く、話す！ DAPS搭載、大好評の『サイキックディテクティブシリーズ』第4弾。

大好評の連続アニメーションシステム(DAPS)に加え、OrgelではPDSゲームシステム『バージョン〝I″』を初めて採用。これは、ゲーム中のメッセージを音声＋文字で対応した、システムバージョン〝I″(Interactiveの I)を採用したものです。

提供価格：¥12,800(税別)
提供会社：データウエスト㈱
※メモリ2MB必要
DAPS:DATAWEST ACTIVE PICTURE SYSTEM

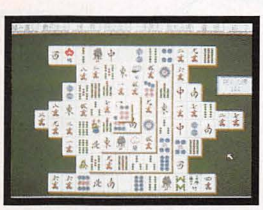


ギャラクシーフォースII

はるかなる宇宙に広がる3-Dスペースシューティングゲーム！

FM TOWNSならではの美しいグラフィック、特にスプライト機能をフルに使った無数の敵キャラや洞窟シーンは必見です。さらにCD-DAを利用した迫力あるBGMサウンドでゲームの乗りも絶好調!! 最高に楽しいシューティングゲームに仕上がりました。

提供価格：¥9,800(税別)
提供会社：㈱CSK総合研究所
※メモリ2MB必要
REPROGRAMMED GAME
©SEGA 1988
©CRI 1990



上海

FM TOWNSの特長をフル活用。豊富なグラフィックと音楽を同時に楽しめます。音楽の作曲にミュージシャン「タケカワユキヒデ」を起用。サウンドも本格派です。

提供価格：¥5,800(税別)
提供会社：㈱アスキー



コラムス

誰にでも気軽に遊んでもらえるファミリーゲーム。他のパズルゲームとは違い高い偶然性がプレイヤーに刺激を与え、マンネリ化を防ぎます。飽きのこない面白さが魅力！

提供価格：¥7,200(税別)
提供会社：㈱日本テレネット



闇の血族・スペシャル

魅由は超能力を持った元気少女。新人ファッションデザイナーとして活躍する。そんなある日、友人が謎の死を遂げ、第2第3の殺人が！ フルカラーグラフィックスで送る新シリーズ。

提供価格：¥12,800(税別)
提供会社：㈱システムサコム
提供時期：91年5月提供予定



WIZARDRY・V

ハイレゾルーションビジュアルによりモンスターをリアルに再現！ 迫力満点の壮大なオーケストラサウンド！ シリーズ最高傑作がFM TOWNS専用版でついに登場。

提供価格：¥12,800(税別)
提供会社：SIR-TECH SOFTWARE, INC.



A. III.(A列車で行こう)

鉄道を敷き、地域を開発、都市へと育てていく。経営力と判断力が試される。立体感あふれるパースデザイン、四季とともに変化する景観。夢と冒険とロマンを乗せて。

提供価格：¥14,800(税別)
提供会社：㈱アートディンク

●続FM TOWNS徹底活用ガイドF-BASIC386実用グラフィックス入門〔HBJ出版局 2,300円(税込み)〕
●パソコン界の革命児〔㈱青葉出版 1,240円(税込み)〕
●ハイパーソフト見聞録〔海文堂出版㈱ 1,500円(税込み)〕
●FM TOWNSスーパーブック〔ソフトバンク㈱ 2,800円(税込み)〕
●Towns GEAR徹底捜査ガイド〔BNN 3,800円(税込み)〕
全国の書店にてお買い求めください。

●静岡(054)252-8674 ●浜松(053)453-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759 ●山口(0839)25-5453
●高松(0878)51-8125 ●高知(0888)21-2234 ●福岡(092)713-4392 ●北九州(093)521-8828 ●長崎(0958)20-3526 ●大分(0975)38-0616 ●鹿児島(0992)24-8810 ●沖縄(098)863-7248
現在、お持ちのFMシリーズに関するお問い合わせにつきましても、上記にて承ります。

PU

時に動く未来性能。
テラドライブ、誕生。

もっと、かしこい。



画面は「日本語MS Windows V3.0」から転用しています。

高橋由美子

DOS/V

テラドライブ
TERADRIVE

5月末発売予定。

80286と68000、ふたつのCPU搭載。日本アイ・ビー・エムと共同開発。純正IBM*1PCボード搭載、だから世界のソフトが動く。日本語DOS/V対応。日本語MS Windows *2 V3.0対応。

テラドライブは日本アイ・ビー・エムとの共同開発により、80286と68000の2つのCPUを融合したまったく新しいタイプのパソコン。いってみれば、仕事にたのもしいIBMのノウハウと、遊びに強いセガのやわらかアタマが合体したパソコンということ。2つのCPUは同時に実行することもできるため、2つの映像出力を利用して、ひとりがワープロを行いながら、もうひとりがゲームを楽しむといったこともできます。これからのパソコンは、アミューズメント&コンピュータ。テラドライブが期待に応えます。●IBM PC用に開発された世界中の約7万本のソフトをそのまま使えます。●これからの主流コンピューティング環境、IBM DOSバージョンJ4.0/V採用。DOS/V用人気ビジネスソフトも続々登場します。●メガドライブ用ゲームソフトもそのまま使えます。自分でゲームをクリエイトするゲームコンストラクションも登場します。●日本語MS Windows V3.0にも対応しています。

*1：IBMは米国IBM Corporationの登録商標です。*2：MS、Windowsは、米国Microsoft社の商標です。

本体標準価格MODEL 1 ¥148,000（税別） MODEL 2 ¥188,000（税別） MODEL 3 ¥248,000（税別）

ディスプレイは別売です。画面はハメコミ合成です。

ORCHESTRAシリーズ対応CPU
※NEC純正FM音源ボード
PC-9801-26K取り付け可能な機種※
※PC-9801-26Kと同等のFM音源の
搭載してある機種※

サウンドオーケストラヴィエス
SOUND ORCHESTRA-VS
¥36,000(税別)

サウンドオーケストラエルエス
SOUND ORCHESTRA-LS
¥30,000(税別)

リトルオーケストラアールエス
LITTLE ORCHESTRA-RS
¥26,000(税別)

リトルオーケストラエスエス
LITTLE ORCHESTRA-SS
¥22,000(税別)

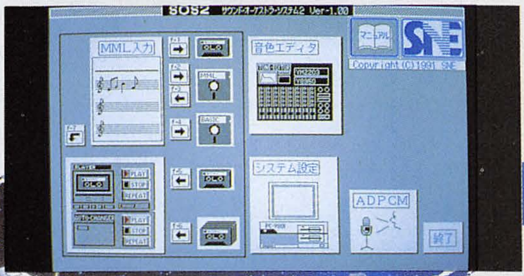
リトルオーケストラエルエス
LITTLE ORCHESTRA-LS
¥20,000(税別)

SOUND ORCHESTRA-VSは、SNEのベストセラーFM音源、SOUND ORCHESTRA-Vをベースに、ジョイスティックコネクタ2ポートと、世界で初めてのスーパーステレオ、スーパーEMSを搭載したPC-9801シリーズ用高性能FM音源ボードです。NEC純正のFM音源PC-9801-26Kの、FM3音、SSG3音、モノラル、EMS対応不可という性能に不満足なハイレベルなユーザーに最適な機種です。スーパーステレオとは、SNE独自の技術で開発したステレオ方式です。NECの純正FM音源対応のモノラルソフトが、すぐにセパレーション豊かなステレオ音でたのしめる、SNE従来のステレオ方式に、SNEのFM音源やNECのFM音源と組み合わせて、最大では、FM24音、SSG6音、リズム10音、ステレオADPCMにと拡張出来るようにした、画期的なステレオ方式です。また、スーパーEMSとは、EMSメモリーを使用しているCPUに対応させる為に、FM音源のROMを簡単に、ハードウェアで切り離したり、ソフトウェアでオン、オフさせたり出来るというSNE従来のEMS方式を大きく飛躍させた、EMSメモリーとFM音源が併用出来るという画期的な新方式です。これらの優れた機能は、既にFM音源ボードを使用している方にも、DX、DA等々の内蔵されているCPUを使用している方にも楽しんでもらえるようになっています。また、これらの機能は、別売のユーティリティソフトSOS2を使う事によって、より簡単に機能させることが出来ます。SOUND ORCHESTRA-LSは-VSから、人の声や、波の音、風の音等々のFM音源のLSIに載っていない様々な音を、ステレオ等のLINEと接続することによって、そのデータを音声分析(録音)／音声合成(再生)し、CPU上でFM音源と併せて使うことを可能にするというADPCM機構のみを外して、コストパフォーマンスを高めたものです。勿論、二機種共に、SOUND ORCHESTRA-Lの機能を搭載してありますので、単体でFM12音、SSG3音、リズム音5音同時発音数15音、115音色、(VSはADPCM搭載なので16音、116音色)、PC-9801-26K上位コンパチという機能はちゃんと搭載してありますので安心して下さい。
LITTLE ORCHESTRA-RSは、SNEのベストセラーFM音源、LITTLE ORCHESTRAをベースに、世界初のスーパーステレオ、スーパーEMSを搭載したFM音源ボードです、また、三段階でコントロール出来るステレオリバーブを搭載していますので、純正対応のモノラルソフトが、好みのリバーブ量で、よりいっそう臨場感溢れるステレオ音で楽しむことが出来るようになっています。LITTLE ORCHESTRA-SSはRSからステレオリバーブのみを外したもので、LITTLEシリーズの中心機種です。LITTLE ORCHESTRA-LSは、SSからFM音源ボード上のスピーカーのみを外した、シリーズのハイコストパフォーマンス機です。三機種共に、LITTLE ORCHESTRA-Lの機能を搭載してありますので、FM3音、SSG3音、同時発音数6音、82音色、ジョイステイクコネクタ2ポート、PC-9801-26K上位コンパチという機能はちゃんと搭載してありますので安心して下さい。

新発売
世界初スーパーステレオ／スーパーEMS搭載

SOS2
ORCHESTRA シリーズ用 ユーティリティソフト 5HD/3.5HD
¥12,000(税別)

SOS2は、SNEのステレオFM音源、ORCHESTRAシリーズ用の高性能ユーティリティソフトです。SNEのEMS対応のFM音源と併せて使用することによって、FM音源のROMのBIOSが、キーボード操作で、簡単にオン、オフ出来ます。スーパーEMS搭載のFM音源と併せて使用すれば更に、EMSメモリーとサウンド機能を同時に機能させるという、画期的な動作が可能です。EMS上で他のソフトを使用しながら、バックグラウンドミュージックを鳴らしたり、ADPCMでCPUに話しをさせたり出来ますので、音楽にも、ゲームにも、ビジネスにもと、幅広くFM音源が利用可能となります。まさに、FM音源の新時代の到来です。また、スーパーステレオ搭載のFM音源と併用すると、最大で、FM24音、SSG6音、リズム10音、ステレオADPCMというスーパーステレオの機能が、ソフトウェアで簡単に制御が可能となります。更に、スーパーMMLを使えば、MML(ミュージックマクロランゲエージ)で入力したデータをBASICのデータファイルにしたり、プログラムにする事も簡単に出来ます。音色についても、SOS2には強力なスーパーEDITORがサポートされていますので、ORCHESTRAシリーズに搭載されている、FM音源LSIのY-8950(YM-3812)/YM-2203の音色を、見やすい表によって調整し、バイナリデータやBASIC用データに変換して、簡単にセーブ、ロードが出来ます。また、ADPCM(音声分析/録音、音声合成/再生)搭載のORCHESTRAシリーズのADPCM機能を、簡単に操作し、ファイルのセーブ、ロードが出来る、高性能なADPCMソフトも搭載されています。勿論、ハードウェアであるORCHESTRAシリーズが、ステレオADPCMまで拡張されていれば、ステレオ音でADPCMを楽しめるようになっています。





株式会社 エス・エヌ・イー 〒110 東京都台東区上野1-1-12 新広小路ビル2F
TEL. 03-3836-5360 FAX. 03-3835-0571



●市販のPC-9800シリーズ用ボードが使える拡張スロットを1スロット装備。
●1M/640KB両用3.5インチFDDを2基標準装備。
●マウス、プリンタ、RS-232C、CRTなどのインターフェイスを装備。



超おもしろパソコン　新登場。

PC CLUB

▶標準価格 ¥168,000(税別)◀

※ディスプレイはオプションです。

●エプソンPCシリーズに関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。エプソンPCインフォメーションセンター　東京(03)3377-3531　大阪(06)212-8715　名古屋(052)953-9230　●受付時間/AM9:00〜PM5:30　月曜日〜金曜日(祝日を除く)

エプソン販売株式会社　■本社:〒151　東京都渋谷区初台1-53-6■ショールーム:〒163　東京都新宿区西新宿2-4-1新宿NSビル5階　■支店・営業所:●札幌(011)222-2821●旭川(0166)26-9522●仙台(022)263-3691●秋田(0188)32-4002●酒田(0234)23-8200●大宮(048)644-3400●千葉(0472)25-0984●東京(03)3348-6801●東京中央(03)3258-4841●立川(0425)27-6168●横浜(045)316-4820●長野(0262)24-7660●松本(0263)36-7251●新潟(025)243-8515●金沢(0762)62-3216●岐阜(0582)65-4130●静岡(054)251-1061●名古屋(052)962-7001●京都(075)361-7551●大阪(06)397-0900●大阪南(06)212-8700●米子(0859)23-2860●岡山(0862)23-3331●広島(082)240-5411●高松(0878)23-3646●福岡(092)471-0761●鹿児島(0992)54-5088●沖縄(098)869-3440●特販部(03)3377-2201　※カタログをご希望の方は、ハガキに製品名と住所、氏名、年齢、職業、電話番号、雑誌名を明記してお申し込みください。　送付先:〒151　東京都渋谷区初台1-53-6　エプソン販売株式会社　宣伝部　パソコン資料請求係

セイコーエプソン株式会社　■本社:〒392　長野県諏訪市大和3-3-5

パソコン通信で音声メッセージが送れる！



希望小売価格 ¥49,800

《付属ソフト》
- ■ADPCM、サンプリング、ファイル用ソフト
- ■音声が出るゲームソフト
- ■音色パラメータ変更ソフト
- ■譜面入力ソフト（YM2203用）

◉対応機種
PC9801、EPSON（98互換機）
PC9801、DX、DA搭載可能

◉機　能
- ADPCM（2分10秒間サンプリング）最大
- FM音源の音色が変更できる。
- 自作ソフトで音声出力ができる。
- サウンドボード（YM2608、15音同時発音）
- MIDIインターフェースボード、取付コネクター設置付

9801がワープする



- お手持ちのPC9801の処理速度をアップします。
- 拡張スロットに差し込むだけの簡単な取り付け。
- μPD70136（V33）CPU（NEC）搭載
- 8086比 333％の処理能力アップ（最大実測値）
- V30比 147％の処理能力アップ（最大実測値）
- EMS対応

希望小売価格 ¥63,000

MIG98販売代理店 ㈱フジオン
千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7F
TEL 03-3255-7846

ジョイスティックだけ機能アップしたい‥君に！



- ■PC9801のキーボード、コネクターよりジョイスティックが接続出来る
- ■キーボード、ジョイスティック自動切替

希望小売価格 ¥11,800

高性能FM音源ボード



希望小売価格 ¥19,800

- FM3音、PSG3音の6重和音。
- サウンドエディタソフト付。
- ステレオ出力。 • EMS対応。
- MSX仕様ジョイスティック 2ポート。
- サウンド出力用スピーカー内蔵。

＊総発売元 アイドルジャパン株式会社
本社・〒110 東京都台東区上野6丁目1番6号812
TEL（03）3832-0731（代表）
FAX（03）3832-6782

＊開発製造元 （株）エム・エス・アイ



*Amiga*は僕の恋するコンピュータ

この映像はAmigaから生まれた映像たちです。世界中の多くのビデオやテレビ、映画などで、Amigaは新しい映像世界を生み出して来ました。新しいコンセプトのゲームや多くの画期的なゲームシステムもAmigaから生まれました。もしあなたがすでにコンピュータをお持ちだとしても、次はAmigaにしましょう。進んでるソフトはAmigaから生まれてくる。今ではそれが当たり前になってきています。ひとにぎりのヒットを除けば、世界の名作といわれたソフトウエアの多くが日本のマシンに移植されなかったというだけの理由で、僕たちの目に触れずに過ぎていきます。憧れのソフトウエアを、憧れだけにおわらせたくない人たちのために生まれたマルチタスク・マシーン。Amigaはみんなに自慢できるコンピュータです。



《新発売》 標準価格 139,800円

初めての方でも簡単に AMIGA であそべる入門者向キット新発売！本体の他に、日本語マニュアル付のソフトウェア5本、ジョイスティック。さらに、家庭用のテレビをモニターとして使用できるビデオアダプターA520が付属されています。さあ、君も世界のマルチタスク・マシーン AMIGA に挑戦しよう!!

キット内容

■A500 パーソナルコンピューター（日本語マニュアル付）
■ジョイスティック　■A520 ビデオアダプター
■ソフトウェア（日本語マニュアル付）
- F/A18インターセプター　● F40 Pursuit（追撃）
- インディージョーンズ 最後の聖戦
- ザニーゴルフ
- フュージョンペイント（グラフィック ツール）

販売代理店募集中

〈正規販売店リスト〉

●マイコンショップCATカンパニー(札幌)011-631-9770 ●コンピューターサイエンスジャパン(秋葉原)03-3257-4472 ●オークビレッジ(秋葉原)03-3254-2094 ●パイナップル68000(お茶の水)03-3294-6502 ●PIWお茶の水(お茶の水)03-3295-2951 ●ソフマップ(秋葉原)03-5256-2921 ●ロックオンカンパニー(渋谷)03-3477-1756 ●アミックス(中野)03-5379-5928 ●ハンズオン(横浜)045-942-1919 ●ディスクユニオン(厚木)0462-24-5988 ●メメックス(藤沢)0466-35-0815 ●PIW 柏店(柏)0471-63-9702 ●コンピュータプラザJ2(浜松)0534-56-0098 ●スターベースナゴヤ(名古屋)052-222-5690 ●コンピュータランド栄(名古屋)052-261-1110 ●ロッキン(刈谷)0566-23-0111 ●システム応用研究所(大阪)06-624-7829 ●日本システムサービス(岸和田)0724-44-1781 ●コムイン広島(広島)082-243-5377 ●パソコンショップランダム(広島)082-234-1381 ●ミュージックランド(徳島)0886-22-7741 ●テークオフ(福岡)092-733-8882 ●OA流通センター(宮崎)0985-23-1753

〈日本発売元〉
ミック ジャパン株式会社
〒160 東京都新宿区西新宿4-7-1 SIT西新宿ビル
電話 (03)3299-7377(代)

Commodore®
コモドールジャパン株式会社

1年間保証付き

日本国内で正規代理店及び販売店より購入された場合のみ有償または無償のメンテナンスサービス及びバージョンアップサービスを受けることができます。

※価格には消費税は含まれておりません。

資料請求
マイコンBASIC
6

激烈!

新品から中古まで、パソコンのことならスタンバイ!

高価買取り・下取り交換!

パソコンハード買取表

●下記以外にもディスプレイ、プリンタ、ハードディスク等パソコンに関する物件高価買取中!

機種名	買取価格
〔NEC〕	
PC-9801E+カン(640K)	¥12,000
PC-9801F2	¥14,000
PC-9801M2	¥25,000
PC-9801M3	¥30,000
PC-9801VF2	¥30,000
PC-9801U2	¥14,000
PC-9801VM2(640)	¥80,000
PC-9801VM21	¥90,000
PC-9801VM11	¥100,000
PC-9801UV2(640)	¥80,000
PC-9801UV21	¥90,000
PC-9801UV11	¥100,000
PC-9801VX2	¥115,000
PC-9801VX21	¥125,000
PC-9801VX41	¥145,000
PC-9801UX2	¥115,000
PC-9801UX21	¥125,000
PC-9801UX41	¥145,000
PC-9801RX2	¥150,000
PC-9801RX4	¥170,000
PC-9801RX21	¥155,000
PC-9801RX51	¥190,000
PC-9801EX2	¥150,000
PC-9801EX4	¥170,000

機種名	買取価格
PC-9801RA2	¥220,000
PC-9801RA5	¥240,000
PC-9801RA21	¥250,000
PC-9801RA51	¥280,000
PC-9801DO	¥90,000
PC-9801DO+	¥145,000
PC-9801DX2/U2	¥165,000
PC-9801DS2/U2	¥200,000
PC-9801DA2/U2	¥265,000
PC-9801XL/2	¥135,000
PC-9801XL/4	¥155,000
PC-9801XLダブル	¥220,000
PC-9801N	¥80,000
PC-9801NV	¥130,000
PC-9801NS	¥155,000
PC-9801LV21	¥80,000
PC-9801LV22	¥90,000
PC-9801LX4	¥140,000
PC-9801LX2	¥120,000
PC-9801NS-20	¥210,000
PC-KD551	¥13,000
PC-KD853	¥30,000
PC-KD853N	¥33,000
PC-KD854	¥23,000
PC-KD854N	¥26,000

機種名	買取価格
PC-KD881	¥45,000
PC-KD882	¥38,000
PC-TV454	¥40,000
PC-TV455	¥45,000
PC-KD863S	¥28,000
PC-TV352	¥30,000
PC-TV353	¥33,000
C-15M320	¥35,000
〔EPSON〕	
PC-286-STD	¥50,000
PC-286B-STD	¥125,000
PC-286C-STD	¥85,000
PC-286L-STD	¥60,000
PC-286LE-STD	¥70,000
PC-286LF-STD	¥80,000
PC-286LS-STD	¥140,000
PC-286V-STD	¥75,000
PC-286VE-STD	¥80,000
PC-286VF-STD	¥85,000
PC-286VG-STD	¥120,000
PC-386M-STD	¥150,000
PC-386NA+RAM	¥175,000
PC-386S-STD	¥250,000
PC-386VR-STD	¥150,000

機種名	買取価格
〔SHARP〕	
X68000	¥100,000
X68000/ACE	¥120,000
X68000/ACE HD	¥140,000
X68000/PRO	¥120,000
X68000/PRO2	¥135,000
X68000/PRO HD	¥150,000
X68000/PRO2 HD	¥160,000
X68000/EXPERT	¥130,000
X68000/EXPERT2	¥150,000
X68000/EXPERT HD	¥170,000
X68000/EXPERT2 HD	¥180,000
X68000/SUPER	¥170,000
X68000/SUPER HD	¥220,000
CZ-600D	¥35,000
CZ-611D	¥43,000
CZ-603D	¥30,000
CZ-612D	¥45,000
CZ-613D	¥55,000
〔SONY〕	
HB-F1	¥5,000
HB-F1XD	¥10,000
HB-F1XDmk2	¥15,000
HB-F1XDJ	¥20,000
HB-F1XV	¥25,000

ゲームソフト買取表

●送料として買取り価格から500円を引かせていただきます。

ソフト名	買取価格
PC-9801対応	
サーク2	¥3,000
三国志II	¥3,500
三国志	¥2,000
シムシティ	¥3,500
雀ボーグすずめ	¥1,800
水滸伝	¥3,000
ストロベリー大戦略	¥1,800
スペースローグ	¥2,300
スーパーオブドリーム	¥3,500
セーラー服戦士フェリス	¥1,600
世界で一番君が好き	¥1,600
ダンジョンマスター	¥2,500
続ダンジョンマスター	¥3,000
ソーサリアン	¥2,600
大海令	¥2,200
太平洋の嵐DX	¥2,200

ソフト名	買取価格
大戦略III	¥3,000
提督の決断	¥2,600
天下統一	¥2,500
DEJA	¥1,800
天使達の午後3	¥1,800
闘神都市	¥2,000
ドラッケン	¥3,500
ドラゴンナイト	¥1,800
ドラゴンナイトII	¥2,000
ドリームプログラミングシステムSG	¥2,000
信長の野望〜戦国群雄伝〜	¥1,000
信長の野望〜武将風雲録〜	¥4,300
バトル	¥2,800
遙かなるオーガスタ	¥3,500
ロードモナーク	¥2,800
プリンスオブペルシャ	¥2,300
黄金の羅針盤	¥2,000

ソフト名	買取価格
ポピュラス	¥2,000
ランペルール	¥2,500
大航海時代	¥2,500
フォクシー2	¥2,300
レイガン	¥2,000
ランスII	¥1,800
ルーンワース2	¥2,000
グランプリサーカス	¥2,500
轟	¥3,000
レジオナルパワー	¥2,000
囲碁2	¥3,500
維新の嵐	¥2,200
アマランス	¥2,300
ウイザードリィ5	¥3,000
イルミナ	¥2,200
うろつき童子	¥2,000
ウルティマV	¥2,000

ソフト名	買取価格
エクスタリアン	¥2,000
栄光は君に	¥3,000
エメラルドドラゴン	¥3,000
F15ストライクイーグル2	¥3,500
A列車で行こうIII	¥3,500
X指定	¥2,500
ガンシップ	¥3,000
機甲師団	¥3,000
キサナ	¥3,000
キャル	¥2,000
銀河英雄伝説2	¥4,000
鋼鉄の騎士	¥2,500
サイレントメビウス	¥3,500
サーク	¥2,000
PC-9801・8801対応	
イース2	¥3,000

下取りだとさらにお得!!

たとえば、その①

PC-9801VX21, PC-KD854 ➡ PC-9801DX21, PC-KD854N

差額¥76,000

PC-9801RX21, PC-KD854N ➡ PC-9801DA2, PC-KD882

差額¥205,000

●もっといろんな組合せが可能です。すぐお問い合わせを!!

ディスプレイ・プリンタの下取り購入も大歓迎!!

たとえば、その②

		差額
PC-KD854	➡PC-KD882	¥33,000
PC-KD854N	➡CU-14KD	¥25,000
CU-14FD	➡PC-KD881	¥50,000
XC-1498C	➡XC-1498CII	¥20,000
PC-TV351	➡PC-KD455	¥53,000
PC-PR102TL3	➡PC-PR150VH	¥52,000
PC-PR201G	➡PC-PR2016OA	¥75,000
PC-PR101F2	➡PC-PR201GS	¥60,000

●ハードディスク、外付けドライブユニット等も買取り、下取りできます。すぐお問い合わせを!!

NEW

X68000XIV (CZ-634C) 登場



定価¥368,000

いろんなディスプレイとセットが可能!!

⬇

スタンバイ特価!!

すぐお電話を 下取り購入ならドーンとお得!!

※掲載の写真と商品は異ります。

買取り、下取りご希望の方は!!

①TELで御連絡下さい。(機種、お値段等)

②買取り、下取りには身分証明書(免許証等)と印鑑が必要です。

③簡単な動作チェック後、即お支払い、又は商品購入!!

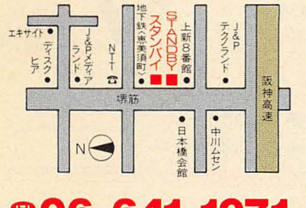
④遠方の方は、宅急便などで送って下さい。そのさいに、お名前、住所、TEL、買取り、下取り(下取りなら希望商品)と書いた紙を一緒に入れて送っていただければOK!! 送金方法は現金書留、銀行振込みがありますので、それもお忘れなく!!

●送料・消費税は料金に含まれておりません。　●東京店、大阪店と価格が違う場合がありますのでご注意下さい。●価格は変動しますのでTELでご確認ください。

※スタンバイでは、20万円以上お買い上げ全ての方に、火災・天災等破損の場合に対する安心の保険がついております。

直接、ご来店のお客様はこちらへ〈年中無休〉

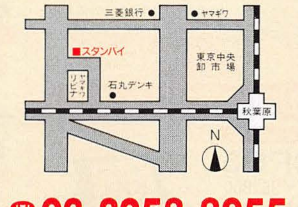
OSAKAスタンバイ



☎06-641-1971

営業時間　平日 AM11:00〜PM7:00　土日・祝 AM10:00〜PM7:00

TOKYOスタンバイ



☎03-3258-8955

営業時間　平日・土 AM11:00〜PM7:00　日・祝 AM10:00〜PM7:00

★パソコンの事は お気軽に御相談下さい

JDMA Japan Direct Marketing Association 社団法人日本通信販売協会会員

SRG 新品・中古パソコン専門店

STAND-BY

●住所と振込先

東京店	〒101 東京都千代田区外神田1-6-6(松田ビル)	東海銀行 秋葉原支店 普通546013
大阪店	〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19(KMビル)	東海銀行 摂津支店 普通330141

口座名儀はどれも㈱SRGスタンバイです。

テクノパラダイス TSUKUMO

信頼と安さのツクモ

掲載商品2万円以上送料無料（離島を除く）

夏のボーナス一括払い受付中！（金利 手数料なし）詳しくは☎03（3251）9911へ!!

安心 迅速 高額
買い取りのツクモニューセンター店

ツクモ買い取りセンター 好評買い取り中！

電話受付 **(03)3251-9977**〔AM11:00～PM5:00〕
FAX受付 **(03)3251-0299**〔24時間〕

ツクモおすすめ本体セット

PC CLUB セット
- PC-286C（CPU）………… ¥168,000
- CU-14FD………… ¥74,800（14″DP.31㎜回転台付）
- MF-2HD（5枚）………… サービス

注番 BM601　合計定価 ¥242,800
ツクモ特価 ¥170,000（消費税別途¥5,100）
クレジット例（20回払・税込）初回¥11,514＋月々¥9,900×19回

PC-286VG セット
- PC-286VG（CPU）………… ¥268,000
- CU-14FD（14″DP.31㎜回転台付）… ¥74,800
- DS31（1225H×600D×650Wパソコンラック）… ¥13,000
- マウス………… サービス
- MD-2HD（10枚）………… サービス

注番 BM602　合計定価 ¥355,800
ツクモ特価 ¥229,000（消費税別途¥6,870）
クレジット例（30回払・税込）初回¥10,444＋月々¥9,400×29回

FM TOWNS-20F セット
- FM TOWNS-20F（CPU）… ¥328,000
- FM TDP533………… ¥69,800
- キーボード………… ¥30,000（テンキー付、JIS／親指）

注番 BM603　合計定価 ¥427,800
ツクモ特価 ~~¥329,000~~

PC-9801N セット
- PC-9801N（CPU）………… ¥248,000
- BJ-10V………… ¥78,600（48ドット、バブルジェット、ケーブル付）
- MF-2HD（5枚）………… サービス

注番 BM604　合計定価 ¥326,600
ツクモ特価 ¥1?8,000

PC-98DO+ セット
- PC-98DO+（CPU）………… ¥278,000
- CU-14FD………… ¥74,800（14″DP.31㎜回転台付）
- MD-2HD（10枚）………… サービス

注番 BM605　合計定価 ¥352,800
ツクモ特価 ¥242,000（消費税別途¥7,260）
クレジット例（24回払・税込）初回¥13,334＋月々¥12,100×23回

PC-9801DX セット
- PC-9801DX2又は/U2（CPU）… ¥318,000
- CU-14FD（14″DP.31㎜回転台付）… ¥74,800
- PC-PR201GS（24ピンドットプリンター）… ¥135,000
- ディスケット………… サービス
- マウス………… サービス

注番 BM606　合計定価 ¥527,800
ツクモ特価 ¥347,000（消費税別途¥10,410）
クレジット例（30回払・税込）初回¥17,092＋月々¥14,200×29回

PC-9801UF/UR セット
- PC-9801UF又はUR（CPU）… ¥218,000
- CU-14FD（14″DP.31㎜回転台付）… ¥74,800
- BJ-10V（48ドットバブルジェットケーブル付）… ¥79,800
- MF-2HD（5枚）………… サービス

注番 BM607　合計定価 ¥372,600
ツクモ特価 ¥268,000（消費税別途¥8,040）
クレジット例（30回払・税込）初回¥12,248＋月々¥11,000×29回

PC-386NOTE A セット
- PC-386NOTE-A（CPU）… ¥268,000
- Carry Pack20………… ¥99,800（20MB HDDパック）
- EMB-2000（2MBメモリー）… ¥39,800

注番 BM608　合計定価 ¥407,600
ツクモ特価 ¥339,000（消費税別途¥10,170）
クレジット例（30回払・税込）初回¥15,904＋月々¥13,900×29回

プリンター抜きの特価はお気軽にお問い合せ下さい!!ツクモ通販センター☎03(3251)9911

※上記セットモニターをXC-1498CⅡ（三菱14″DP.28㎜ノングレア回転台付）に変更した場合、差額は¥10,000UPになります。

X68000 PRO SHOP ツクモ PRO STAFF が送る

SHARP **新製品ニュース**

X68000 PERSONAL WORKSTATION XVI エクシヴィ



CZ-634C-TN（チタンブラック）
注番 BM609　定価¥368,000
HDタイプ
CZ-644C-TN（チタンブラック）
注番 BM610　定価¥518,000

- 瞬速16MHzクロック68000CPU搭載
- メインメモリは標準で2Mバイト
- グラフィカルユーザーインターフェイスSX-WINDOW Ver1.1搭載
- 80Mバイトハードディスク搭載（CZ-644C）
- 世界標準SCSIインターフェイス標準装備
- 高解像度自然色グラフィックス

X68000用メモリーボード

1MB増設用メモリーボード（ACE & PROシリーズ内蔵用）　注番 BM611
ツクモ特価 ¥17,500（消費税別途¥525）

2MB増設RAMボード　注番 BM612
ツクモ特価 ¥34,800（消費税別途¥1,044）

4MB増設RAMボード　注番 BM613
ツクモ特価 ¥61,500（消費税別途¥1,845）

※2MBと4MBは全シリーズ対応。拡張スロット用。

X68000シリーズ 特価販売中！

PROⅡ	CZ-653C	定価¥285,000
	CZ-663C	定価¥395,000
SUPER	CZ-604C	定価¥348,000
SUPER HD	CZ-623C	定価¥498,000

X68000用ハードディスク

一流メーカー（1台目専用）40MB SASIタイプハードディスク　注番 BM614
ツクモ特価 ¥59,800（消費税別途¥1,794）

アイテック **IT X680**　台数限定
定価¥198,000（カラー ブラック グレー）



注番 BM615
限定特価 ¥82,000（消費税別途¥2,460）

アイテック
TX-80 定価¥108,000（SCSI、SASI両用・80MB）
ツクモ特価 ¥88,000（消費税別途¥2,640）
TX-130 定価¥138,000（SCSI・130MB）
ツクモ特価 ¥110,000（消費税別途¥3,300）
TX-180 定価¥185,000（SCSI・180MB）
ツクモ特価 ¥148,000（消費税別途¥4,440）



（※写真とデザインが異なります。）
※X68000SUPER以外の機種はCZ-6BS1（SCSIボード）定価¥29,800が必要。

X68000用TSドライブ

近日発売



TS-3XR1 定価¥44,800
3.5インチフロッピーディスクドライブ
（仕様）1ドライブ、3.5インチ2HD対応 ユーティリティソフト付属
ツクモ特価 ¥35,800（消費税別途¥1,074）
注番 BM616

X68000用プリンター

シャープ　注番 BM617
CZ-8PC5
定価¥96,800
48ドットカラー漢字熱転写プリンター
ツクモ特価販売中！



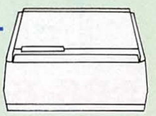
X68000用スキャナー

HAL研
HGS-68
定価¥39,800



注番 BM618
ツクモ特価 ¥31,800（消費税別途¥954）

一流メーカー イメージスキャナー
限定特価　注番 BM619
¥128,000（消費税別途¥3,840）



商品のご注文は通販受注センター　フリーダイヤル **0120-377-999**

商品についての詳しいお問い合せは各店、又は ☎03(3251)9911へ

新製品情報

EPSON **PC-386Book-L**

定価￥378,000　注番 BM620

20MBハードディスクパック内蔵可能、32bit CPU386SX™16MHzノーウェイト、1M/680KB両用3.5インチFDD2基搭載、レジウム機能

ツクモ特価販売中!

ツクモグローバルカード

大人気!入会者募集中!

国内・外で活躍!

使って便利、持ってて安心!ツクモグローバルカードはジャックス・VISAとの提携カードです。ツクモ各店でのお買物がらくらくできるうえに、国内はもとより海外での分割ショッピングもOK!

お電話1本で、カード通販が出来る!!

18才以上なら学生でもOK!

お申し込みは……

☎03(3251)9898又は店頭にて!

※各店頭ではJCB、日本信販、DC、セントラル・マスター他各種カードも取り扱っております。

今月の大目玉品!

東芝 **DynaBook J-3100/SS001**

定価￥198,000　注番 BM621　**限定20台**

- 16ビットCPU、80C86(10MHz)を採用
- 標準1.5MB、最大で3.5MBのハードRAMにも使える大容量メモリ

限定特価 **￥89,800**（消費税別途￥2,694）

リトルオーケストラL

定価￥18,000　**限定20本**

ステレオ、EMS対応。JOYスティック対応

注番 BM622

限定特価 **￥9,800**（消費税別途￥294）

一流メーカー **2Mメモリーボード**

PC-9801/PC-286/PC-386シリーズ（ディスクトップ用）ソフト付

注番 BM623

限定特価 **￥19,800**（消費税別途￥594）

日本テクサ **TRAM RA3**　注番 BM624

定価￥49,800　**限定20本**

- PC-9801RA3/5用(3MB)
- ノーウェスト動作
- パリティチェック機能付
- 仮想EMSリフト添付

限定特価 **￥24,800**（消費税別途￥744）

日本テクサ **TRAM-ES3**　注番 BM625

（3MB内蔵メモリボード）

定価￥49,800　**限定20本**

PC-9801ES用

- ノーウェイト動作
- パリティチェック機能装備
- MEMORY-MAN-AGER添付

限定特価 **￥19,800**（消費税別途￥594）

AIWA **PV-M24**　定価￥39,800

（2400bps、MNPクラス4モデム）

限定20台

限定特価 **￥21,800**（消費税別途￥654）

注番 BM626

NEC **COMSTARZ 2424/5**

（2400bps、MNPクラス5モデム）

定価￥44,800

限定特価 **￥24,800**（消費税別途￥744）

注番 BM627

♪♪♬♪ Let's Play コンピューターミュージック ♪♪♬♪♬

X68000用MIDIセット

（Aセット）

- CM-32L ………… ￥69,000
- SX-68M ………… ￥19,800
- Mu-1 ………… ￥19,800

注番 BM628　合計定価 ￥108,600

限定特価 **￥88,000**（消費税別途￥2,640）

クレジット例(18回払・税込)
初回￥7,223＋月々￥5,600×17回

（Bセット）

- CM-64 ………… ￥129,000
- SX-68M ………… ￥19,800
- Mu-1 ………… ￥19,800

注番 BM629　合計定価 ￥168,600

ツクモ特価 **￥138,000**（消費税別途￥4,140）

クレジット例(18回払・税込)
初回￥9,318＋月々￥8,900×17回

FM音源ボード(EMS対応)

	スーパーステレオ	スーパーEMS	同時発声数	音色数	リズム5音	ADPCM	JOYスティック対応	リバーブ出力	スピーカー	定価	
リトルオーケストラLS	●	●	6	82	—	—	●	—	—	￥20,000	特価￥15,800
リトルオーケストラRS	●	●	6	82	—	—	●	●	●	￥26,000	特価￥19,800
サウンドオーケストラLS	●	●	15	115	●	—	●	—	●	￥30,000	特価￥23,800
サウンドオーケストラVS	●	●	16	116	●	●	●	—	●	￥36,000	特価￥28,800
SOS2	サポートプログラム									￥12,000	特価￥10,000

PC-9801/PC-286シリーズ用MIDI

ミュージ郎JrBORD

定価￥59,800　注番 BM630　ツクモ特価販売中

ミュージ郎Jr

定価￥98,000　注番 BM631　ツクモ特価販売中

ミュージ郎Jr.NOTE　注番 BM632

定価￥93,000　（NVには対応しません）　ツクモ特価販売中

コンピュータミュージックの事なら、ツクモ7号店2Fにおまかせ下さい!

ゲームをするならだんぜんこれ!!

SONY MSX2+ **F1 XV**

定価￥69,800

注番 BM633

ツクモ特価 **￥5?,800**

今ツクモでこちらの商品の2点のうちいずれかをお求めの方に…

マウス＋JOYカード＋ディスケット2枚 をプレゼント!!

Panasonic パーソナルコンピュータ スーパーターボ **A1ST** MSX turbo R

定価￥87,800

注番 BM634

ツクモ特価 **￥7?,800**

MSX用TVモニター

ナショナル **TH-14G2**

（カラーモニター）

定価￥60,000(税別)

- リモコン付
- アナログ21ピンRGB
- ビデオ/オーディオ入力端子装備

注番 BM635

ツクモ特価販売中!

※MSX用ケーブル別売￥3,500

パソコンラックいろいろ……送料サービス(離島を除く)

シグマA・P・O　注番 BM636

F3 定価￥38,000

- 棚板4枚
- データスタンド
- 2Pコンセント付
- 1283(H)×700(D)×610(W)

※サイドテーブル(別売)￥7,800

ツクモ特価 **￥19,400**

シグマA・P・O　注番 BM637

F5 定価￥48,000

- 棚板4枚
- データスタンド
- 2Pコンセント付
- 1283(H)×700(D)×870(W)

※サイドテーブル(別売)￥7,800

ツクモ特価 **￥29,000**

エレコム　注番 BM638

DS-31 定価￥13,000

ツクモ特価 **￥10,800**

- 天板(スチール製)
- ロック式キャスター付
- 1225(H)×600(D)×650(W)

■トレーユニット（オプション）FO・60E

ツクモ特価 **￥3,200**

商品の注文専用フリーダイヤル

0120-377-999

超特価の事なら今すぐTEL!! ご利用ください。通信販売

☎03(3251)9911

代金引き換えでお申し込みの方は

- お近くの通販センターへお問い合せ下さい
- 配達日の指定もできます。

現金書留でお申し込みの方は

- 下記申込書を同封の上、下記までお送り下さい
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号　ツクモ通販センター

銀行振込でお申し込みの方は

- お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込み下さい
富士銀行　神田支店　(普)No.894047　ツクモデンキ宛

クレジットでお申し込みの方は

- お近くの通販センターへお問い合せ下さい
お申し込みもお電話1本でOK!

取り扱いカード

- セントラル ●ジャックス ●VIPカード ●ツクモクローハルカード
お申し込みはお電話1本でOK!

各種リース払い

- 詳しくは各店にお問い合せ下さい　ケースに合わせてご相談に応じます

☆☽夜10時迄受付。ツクモ通販センター

東京	☎03-3251-9911	大阪	☎06-365-5691
仙台	☎022-263-0791	広島	☎082-223-2741
福島	☎0245-24-1491	福岡	☎092-474-8521
新潟	☎025-273-9911	名古屋	☎052-251-1199
静岡	☎0542-59-6270	札幌	☎011-241-2299
松本	☎0263-36-0199		但し札幌は午前10:30〜午後7:30迄

ツクモ通信販売現金書留用申込書　BM 6 係

氏名　(　　)才

住所

☎

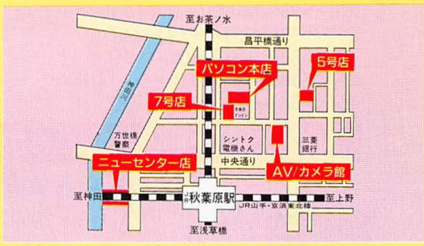
商品名　[注文番号]

商品代金￥　消費税3%￥

合計代金￥　同封代金￥

周辺機器をご注文の方は本体名をご記入下さい

ツクモ秋葉原各店



㊂AM10:15〜PM7:00　㊡毎週木曜日

パソコン本店	☎03-3253-5599
AV/カメラ館 B1	☎03-3254-3999
ニューセンター店	☎03-3251-0987
5号店	☎03-3251-0531
7号店	☎03-3253-4199

ツクモニューセンター店は、お持ちのコンピューターを高額買取り致します。

ツクモ買取りセンター　㊋AM11:00〜PM5:00　☎03(3251)9977

ツクモ名古屋1号・2号店

㊂AM10:00〜PM7:00

1号店 ☎052-263-1655 第1アメ横ビル内 ㊡毎週月曜日

2号店 ☎052-251-3399 第2アメ横ビル内 ㊡毎週水曜日

ニューメディアプラザ ツクモ札幌店

㊂AM10:30〜PM7:30 ㊡毎週木曜日

札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F

☎011-241-2299

PRO STAFF ツクモ

※表示価格には消費税は含まれておりません。

※掲載商品をご注文の方はあらかじめ在庫確認の上お願いします。

■ サウンド・ボード(98/エプソン用)
SNE
⊙ LITTLE-ORCHESTRA-L
(ステレオ、EMS、ジョイステック)
定価¥18,000▶特価¥9,900
(送料・消費税込¥10,712)

■ テンキーユニット(286L/LE専用)
SNE
⊙ GINGA-286L
定価¥15,000▶
特価¥7,500
(送料・消費税込¥8,240)

注目!!

夏のボーナス一括払い 手数料(金利)無料
(平成3年7月末をご利用下さい)

またまた 秋葉原で おなじみの

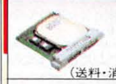
5/10〜6/9



NEC PC-98DO 台数限定 新品
■PC-98DO(本体)+CU-14GD(モニター)
…定価¥367,800(マウス/ディスケットサービス)
▶P&A超特価¥199,000
(送料・消費税込¥207,030)
(モニター変更の場合は、下記の差額を加算して下さい。)

NCE=モデム
■COMSTARZ CLUB24/5
(定価¥39,800)
●MNPクラス5
●インターフェース/ケーブル付
▶P&A超特価¥26,500
(送料・消費税込¥28,325)

外付けFDD=SNE 限定
■SNE-3 Ver3
(定価¥75,000)
●3.5インチ×2
●ケーブル付(HD用)
▶P&A超特価¥29,000
(送料・消費税込¥30,900)



■日本テクサ(SCSI)(98/エプソンシリーズ対応)
⊙TRUST-IN40S(40M/19ms)
●オンボードタイプHDD(定価¥98,000)
超特価¥62,000
(送料・消費税込¥64,890)



■スター・プリンタ(PC用)(ケーブル・用紙付)
⊙TX-24CL
●24ドット熱転写漢字カラー(定価¥69,800)
超特価¥35,500
(送料・消費税込¥37,595)

LAP TOP【ディスケット5枚サービス】(送料¥1.000)

- ●PC-98NOTE (NEC)……定価¥248,000▶特価¥125,000
- ●PC-9801NS (NEC)……定価¥298,000▶特価¥190,000
- ●PC-9801NS-20(NEC)……定価¥448,000▶特価¥275,000
- ●PC-98HA (NEC)……定価¥198,000▶特価¥105,000
- ●PC-9801NV (NEC)……定価¥248,000▶特価¥169,000
- ●PC-386NOTEA-STD(EPSON)……定価¥268,000▶特価 価格はTEL
- ● 386NOTEA-H20 (EPSON)……定価¥398,000▶特価 価格はTEL
- ● 386BOOK-L (EPSON)……定価¥378,000▶特価 価格はTEL
- ●PC-286BOOK-STD (EPSON)……定価¥258,000▶特価¥180,000
- ● 286BOOK-H20 (EPSON)……定価¥378,000▶特価¥275,000
- ●J-3100SX-001 (東芝)……定価¥258,000▶特価¥184,000

NEC

※NEC PC-98、エプソンシリーズには、マウス+M-2HD 10枚、(3.5×5枚)サービスしています

※CU-14GD▶シャープ、カラーモニター14インチ、回転台付、アナログ専用(PC-98 エプソン 88専用モニター)640×400ドット(4050文字)

NEC PC-98DO⁺/DX/DA/DS/UF (送料¥2,000)

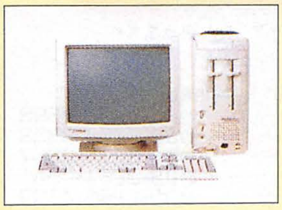


No.	品名	定価	特価
①	PC-98DO⁺+CU-14GD	¥347,800	価格はTEL下さい
②	9801DX2+CU-14GD	¥387,800	価格はTEL下さい
③	DX/U2+CU-14GD	¥387,800	価格はTEL下さい
④	DX5+CU-14GD	¥537,800	¥339,000
⑤	DX/U5+CU-14GD	¥537,800	¥339,000
⑥	DA2 +CU-14GD	¥517,800	価格はTEL下さい
⑦	DA/U2+CU-14GD	¥517,800	価格はTEL下さい
⑧	DA5 +CU-14GD	¥667,800	¥440,000
⑨	DA/U5+CU-14GD	¥667,800	¥440,000
⑩	DS2 +CU-14GD	¥427,800	価格はTEL下さい
⑪	DS/U2+CU-14GD	¥427,800	¥289,000
⑫	DS5 +CU-14GD	¥577,800	¥374,000
⑬	DS/U5+CU-14GD	¥577,800	¥374,000
⑭	DA7 +CU-14GD	¥767,800	¥508,000
⑮	DA/U7+CU-14GD	¥767,800	¥508,000
⑯	UF +CU-14GD	¥287,800	価格はTEL下さい
⑰	UR +CU-14GD	¥287,800	価格はTEL下さい
⑱	UR-20 +CU-14GD	¥417,800	¥279,000

EPSON PC-286/386シリーズ (送料¥2,000)

No.	品名	定価	特価
①	PC-286VG-STD+CU-14GD	¥337,800	¥202,000
②	PC-286C-STD+CU-14GD	¥237,800	¥158,000
③	PC-386S-STD+CU-14GD	¥567,800	¥393,000
④	PC-386G-STD+CU-14GD	¥819,800	価格はTEL下さい
⑤	PC-286UX-STD+CU-14GD	¥337,800	¥222,000
⑥	PC-286UX-H20+CU-14GD	¥422,800	¥310,000
⑦	PC-386M-STD+CU-14GD	¥397,800	¥257,000
⑧	PC-386M-H40+CU-14GD	¥537,800	¥370,000
⑨	PC-386M-VR-STD+CU-14GD	¥417,800	¥253,000
⑩	PC-386M-H40+CU-14GD	¥557,800	¥348,000

NEC PC-8801MC model 2/FE (送料¥2,000)



■P&A特選 MC model 2セット
Ⓐセット:PC-8801MC model 2+CU-14GD+M-2HD(10枚)+ジョイカード………
……定価¥268,800▶特価¥139,000

★MC2セットでお買い上げの方に、プレゼント CD(ゲーム)+ワープロソフト(dB-SOFT P-1¥40,000)

■P&A=8801FEセット 限定
Bセット:PC-8801FE+CU-14GD+M-2D(10枚)+ジョイカード………
……定価¥198,800▶特価¥89,000

●98シリーズ、エプソンシリーズ、88シリーズのモニターを

No.	品名	メーカー	定価	変更の場合
①	XC-1498CII	三菱	¥107,000	¥8,000
②	PC-KD854N	NEC	¥84,800	¥3,000
③	PC-KD862S	NEC	¥99,800	¥24,000
④	PC-KD863G	NEC	¥138,000	¥46,000
⑤	PC-KD882	NEC	¥89,800	¥17,000
⑥	PC-KD881	NEC	¥118,000	¥36,000
⑦	PC-TV354	NEC	¥110,000	¥25,000
⑧	PC-TV454	NEC	¥128,300	¥32,000
⑨	PC-TV455	NEC	¥147,000	¥42,000
⑩	N-5913U	NEC	¥120,000	¥42,000
⑪	CU-14FD	シャープ	¥74,800	¥3,000
⑫	CU-14KD	シャープ	¥89,800	¥12,000
⑬	CU-14TV	シャープ	¥99,800	¥30,000
⑭	CR-4000	エプソン	¥94,800	¥15,000
⑮	CR-5000	エプソン	¥138,000	¥53,000

を加算して下さい。

- ●マウス(PC-88用)……定価¥7,800▶特価¥4,500
- ●キーボード・カバー……定価¥3,500▶特価¥2,800
- ●TVフィルター(紫外線カット)(PC-88/98用、エプソン)……定価¥5,000▶特価¥3,800

(送料¥2,000)

NEC



■TEAC(DISK & DISK)
⊙FDD付SCSIハードディスクD
1 DO-41(I/F)定価¥148,000
特価TEL下さい
2 DO-101(I/F)定価¥208,000
特価TEL下さい

■ファインスキャナー256(HAL研)
⊙HGS-10(PC-98 エプソン用)
定価¥39,800▶特価¥28,000

プリンターセット ケーブル・用紙付 (送料¥1,000)

セット	品名	定価	特価
Ⓐ	PC-PR201/80A(NEC)	¥275,000	¥186,000
Ⓑ	65A(〃)	¥215,000	¥147,000
Ⓒ	60A(〃)	¥158,000	¥111,000
Ⓓ	45A(〃)	¥95,000	¥68,000
Ⓔ	PC-PR201GS(〃)	¥135,000	¥78,500
Ⓕ	-PR101GS(〃)	¥115,000	¥70,000
Ⓖ	-PR-150VH(〃)	¥99,800	¥71,000
Ⓗ	-PR350(〃)	¥168,000	¥118,000
Ⓘ	-PR150VL(〃)	¥84,800	¥55,500
Ⓙ	-PR150T(〃)	¥64,800	¥43,500
Ⓚ	-PR102TL3(〃)	¥50,000	¥34,000
Ⓛ	-PR1000(NEC)(EPカートリッジ付)	¥288,000	¥185,000
Ⓜ	-PR2000(〃)(〃)	¥478,000	¥324,000
Ⓝ	-PR3000PS(〃)(〃)	¥658,000	¥463,000
Ⓞ	AP-600PC(エプソン)	¥64,800	¥39,000
Ⓟ	AP-900PC(〃)	¥94,800	¥57,000
Ⓠ	VP-960PC(〃)	¥118,000	¥82,500
Ⓡ	VP-1600PC(〃)	¥125,000	¥86,500
Ⓢ	VP-2600PC(〃)	¥145,000	¥98,000
Ⓣ	XP-2000PC(〃)	¥198,000	¥138,000
Ⓤ	HG-4000PC(〃)	¥198,000	¥140,000
Ⓥ	LP-3000(〃)	¥254,000	¥183,000
Ⓦ	TX-24CL(スター)	¥69,800	¥35,500
Ⓧ	JR-200CL(〃)	¥134,800	¥64,000
Ⓨ	JP-200(〃)	¥104,800	¥52,000
Ⓩ	M-1724α(ブラザー)	¥95,000	¥49,500
⊙	M-1924P(〃)	¥148,000	¥59,000
⊙	BJ-330J(キャノン)(カートリッジ付)	¥208,000	¥148,000
⊙	BJ-10V(〃)	¥74,800	¥52,500
⊙	LBP-A404(LIPSII)(PC用)(キャノン)	¥295,000	¥214,000
⊙	LBP-A404(LIPSIII)(〃)(〃)	¥355,000	¥256,000
⊙	LBP-B406(LIPSII+)(〃)(〃)	¥528,000	¥384,000
⊙	LBP-B406(LIPSIII)(〃)(〃)	¥588,000	¥428,000

ラップトップ(ディスケット5枚サービス) (送料¥1,000)

No.	品名	定価	特価
①	PC-9801Tmodel S5(NEC)	¥850,000	¥585,000
②	9801Tmodel F5(NEC)	¥1,150,000	¥760,000
③	9801Tmodel W2(NEC)	¥548,000	¥380,000
④	9801Tmodel W5(NEC)	¥758,000	¥515,000
⑤	PC-286LP(EPSON)	¥298,000	価格はTEL
⑥	J-3100SX-002(東芝)	¥298,000	¥215,000
⑦	SX-021(東芝)	¥368,000	¥255,000
⑧	J-3100GS-001(東芝)	¥198,000	¥139,000
⑨	GS-002(東芝)	¥228,000	¥148,000
⑩	J-3100SS-002(東芝)	¥228,000	¥139,000
⑪	SS-02E(東芝)	¥328,000	¥200,000

RAMディスク (送料¥500)

■メルコ

品名	特価
EMJ-1000L	¥17,200
2000L	¥23,800
4000L	¥40,000
6000L	¥58,500
8000L	¥76,600
12ML	¥109,000
16ML	¥144,000
EXJ-1000L	¥17,200
2000L	¥24,200
4000L	¥41,300
4000E	¥41,300
EMZ-512L	¥11,000
1000L	¥14,300
EXZ-1000L	¥13,800
EDA-0 (RA21用)	¥7,000
2000(〃)	¥24,300
4000(〃)	¥42,000
6000(〃)	¥58,500
8000(〃)	¥75,800
10M(〃)	¥93,500
12M(〃)	¥110,500
MRS-2000L(RS用)	¥24,200
4000L(〃)	¥41,300
MES-3000L(ES用)	¥33,500
XMC-2000L	¥21,000
XMB-1000L	¥13,200
MRC-2000L(RA2用)	¥24,100
MRC-3000L(RA2用)	¥33,600
MRL-4000L(RL用)	¥41,300
EMP-2000L(エプソンLAPTOP)	¥27,600
4000L(〃)	¥45,100
EML-2000L(9801LAPTOP)	¥28,000
4000L(〃)	¥45,900
RCS-1000(NOTE用)	¥17,800
2000(〃)	¥28,300
4000(〃)	¥53,100
6000(〃)	¥75,800
RCJ-1000(ダイナブック用)	¥20,600
2000(〃)	¥31,600
EMB-2000(〃)	¥27,600
4000(〃)	¥45,100
HC-U2L	¥5,000
256L	¥8,500
512L	¥12,200
SDA-4000(シリコンディスク)	¥55,500
8000(〃)	¥98,000
12M(〃)	¥143,000
20M(〃)	¥229,000

■I・Oデータ

品名	特価
PIO-PC34FX-1MA	¥17,100
2MA	¥25,800
4MA	¥43,700
8MA	¥81,500
PC34F- 3MA	¥33,500
PC34F- 6MA	¥62,800
PIO-PC34F-12MA	¥117,000
16MA	¥152,000
PC34N- 2MA	¥21,500
4MA	¥37,000
6MA	¥54,900
8MA	¥69,000
EX34F- 2MA	¥24,000
4MA	¥42,500
8MA	¥78,000
9234G-0.5ML	¥12,500
1ML	¥17,200
1.5ML	¥20,700
2ML	¥22,800
3ML	¥32,000
4ML	¥39,100
8ML	¥81,200
16ML	¥167,000
RA34- 3MB(RA2用)	¥34,200
DA134-4M (DA/RA21用)	¥35,800
PIO-DA134-6M (DA/RA21用)	¥56,900
8M(〃)	¥71,000
10M(〃)	¥89,000
12M(〃)	¥103,500
DS134-4M (DS用)	¥35,500
RS134-2MA(RS用)	¥25,000
EX134-2MA	¥22,000
4MA	¥40,500
ES34-1MA(ES用)	¥18,700
PIO-ES34-3MB	¥35,000
PC34SL-1MA(ラップトップ)	¥19,300
2MA	¥30,000
EP-386M-2MA(386M)	¥32,800
PIO-SIM61-2MA	¥21,500
PIO-31SS-1MA(ダイナBOOK)	¥20,500
1.5MA	¥25,300
2MA	¥30,500
PIO-AX34H-2MA(AX用)	¥18,000
2MB	¥27,200
2MP	¥34,700
PIO-98NT-1MB(NOTE)	¥34,500
4MA	¥61,500
EP-286BOOK-2M	¥34,400
4M	¥59,200
IOS-10mini Ver2	¥3,800
IOS-10STD	¥4,500
D.H.TOOL	¥11,900

■NEOS

品名	特価
NS-EMS2M	¥19,500
EMS4M	¥31,900
NE-EMS2L	¥20,600
EMS4L	¥34,600
EMS8L	¥63,900
NE-SUB 2L	¥19,200
SUB 4L	¥33,700
GOLD3100-1M(ダイナブック)	¥22,300
2M(〃)	¥30,000

数値データプロセッサー(インテル) 送料¥1,000

No.	品名	定価	特価
①	JBOX8087-2(8MHZ)	¥27,200	¥19,000
②	JBOX8087-1(10MHZ)	¥36,000	¥25,500
③	JBOX80287-8(8MHZ)	¥43,600	¥30,000
④	JBOX80287-10(10MHZ)	¥50,000	¥33,000
⑤	JBOX80387DX-20(20MHZ)	¥103,000	¥62,000
⑥	JBOX80387SX-16(16MHZ)	¥81,000	¥54,500
⑦	JBOX80387SX-20(20MHZ)	¥88,000	¥59,000

●掲載の価格は、4月初現在です。価格は変動致しますので、振込み、現金書留、送付前に、お電話にてご確認下さい。

アフターサービス万全……………▶全商品保証付　専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.………▶万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

★超低金利クレジットOK!! 1回～84回払いまでOK!!
●お近くの方は、お立寄下さい。専門係員が説明いたします。
●本体単品でも受付します。詳しくは、お電話にてお問合せ下さい。
●ビジネスソフト定価の20%引きOK!! TEL下さい。

全国通販

中古パソコンは、P&Aにおまかせ!!

その場で高価現金買取り・高価下取りOK!!

■まずはお電話下さい。03-3651-1884 FAX:03-3651-0141
■下取り・買取りでお急ぎの方、直接当社に来店、または、宅急便にてお送り下さい。

●下取りの場合…………価格は常に変動していますので査定額をお電話で確認して下さい。(差額は、P&A超低金利クレジットをご利用下さい。)
●買取りの場合…………現品が着き次第、2日以内に買取り金額を連絡し、振込み、又は書留でお送り致します。
●近郊の方は、P&A本店まで、直接お持ち下さい。即金にて、¥1,000,000までお支払い致します。

ファインスキャナーX68
X68専用 ●HGS-68
定価¥39,800
特価¥26,500
(送料¥27,810)

X68000シリーズ専用
MIDIインターフェースボード
SX-68M(サコム)
(純生コンパチ)(定価¥19,800)
特価¥14,800
(送料・消費税込¥15,759)

X68000メモリボード(シャープ&I・Oデータ)(送料¥500)
① CZ-6 BE1(600C用)定価¥35,000…………¥26,000
② PIO-6BE1-A 定価¥25,000…………¥17,500
③ PIO-6BE2-2M 定価¥50,000…………¥33,800
④ PIO-6BE4-4M 定価¥88,000…………¥57,000

SHARP

(●セットでお買い上げの方に、ディスケット10枚、ジョイカード2個プレゼント
※先着100名の方に、ゲーム(V-BALL ¥7,900)プレゼント!!)

X68000-XVI(エクシヴィ)(送料・消費税)

Ⓐセット:CZ-634C-TN+CZ-606D-TN……定価¥447,800▶特価 価格はTEL下さい。

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

Ⓑセット:CZ-634C-TN+CZ-613D-TN　定価¥503,000▶特価 価格はTEL下さい。

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

X68000-XVI-HD(送料・消費税)

Ⓐセット:CZ-644C-TN+CZ-606D-TN……定価¥597,800▶特価 価格はTEL下さい。

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

Ⓑセット:CZ-644C-TN+CZ-613D-TN　定価¥653,000▶特価 価格はTEL下さい。

12回	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

※上記のモニターを、CZ-604D(定価¥94,800)、CZ-605D(定価¥115,000)、CU-21HD(定価¥148,000)に、変更の場合はTEL下さい。超特価で販売致します。

X68000シリーズ～P&Aスペシャルセット＝台数　送料・消費税

①SUPER:
CZ-604C+CZ-606D……………定価¥427,800▶特価¥306,000
②SUPER-HD:
CZ-623C+CZ-606D……………定価¥577,800▶特価¥382,000
③PRO-II:
CZ-653C+CZ-606D……………定価¥364,800▶特価¥242,000
④EXPERT-II:
CZ-603C+CZ-606D……………定価¥417,800▶特価¥288,000

①～④のモニターを下記に変更の場合、加算して下さい。
●CZ-604D(定価¥94,800)……+¥6,000
●CZ-605D(定価¥115,000)……+¥24,000
●CZ-613D(定価¥135,000)……+¥39,000
●CU-21HD(定価¥148,000)……+¥47,000

X68000用ハードディスク(送料¥1,000)

《SCSIタイプ》
Ⓐ ITX-80S(アイテック)……定価¥128,000▶特価¥95,000
Ⓑ ITX-130S(アイテック)…定価¥158,000▶特価¥117,000

《SASI》
Ⓒ HXD-040(アイテム)……定価¥118,000▶特価¥88,000
Ⓓ ITX-640(アイテック)……定価¥158,000▶特価¥83,000
Ⓔ ITX-680(アイテック)……定価¥198,000▶特価¥97,000

ハードディスク(送料¥1,000)

メーカー	商品	定価	特価
テクサ	●TRUST40SII	¥98,000	¥67,000
	● 80SII	¥138,000	¥94,500
	● EX80SII	¥148,000	¥105,000
	● EX180SII	¥198,000	¥142,000
	●STATION-40S (I/F付)	¥133,000	¥62,500
	● 80SII(〃)	¥148,000	¥106,000
	● 180SII(〃)	¥198,000	¥141,000
	●DASH40SII	¥98,000	¥68,000
	● 80SII	¥138,000	¥96,000
	●Carry Pack20	¥99,800	¥71,000
	●STATION-n40S (N、NS用)	¥128,000	¥89,500
	● n100S(〃)	¥198,000	¥140,000
緑電子	●Professor PS-40(I/F付)	¥108,000	¥63,000
	● 90(〃)	¥148,000	¥101,000
	● 130(〃)	¥178,000	¥124,000
	●Little-E40MKII	¥98,000	¥57,500
	● E80	¥128,000	¥88,000
	●Note side40	¥118,000	¥85,000
	● Fits20	¥128,000	¥92,500
	● Base40	¥148,000	¥107,000
ICM	●RC-40+IF-2720	¥98,000	¥71,000
	● 80+IF-2720	¥138,000	¥96,000
	●HC-40 +IF-2750	¥108,000	¥77,000
	● 80 +IF-2750	¥148,000	¥108,000
	● 130 +IF-2750	¥178,000	¥127,000
	● 180ES+IF-2750	¥218,000	¥158,000
	●INTER-135ES	¥178,000	¥131,000
	●INTER180ES	¥198,000	¥145,000
	●Lilliput N/NS/SC-40	¥128,000	¥94,000
	●Pack-A40	¥138,000	¥100,000
	●C-FLAT(cb)	¥108,000	¥77,000
キャラベル	●ST-80(外付、SCSI)	¥144,000	¥98,500
	● 100(〃)	¥158,000	¥108,000
	● 130(〃)	¥178,000	¥123,000
	● 050LRW(SA-SC、両用)	¥134,000	¥92,500
	● 090LRW(〃)	¥168,000	¥115,000
	● 040NS(386Note用)	¥128,000	¥88,000
	● 040HC(ONE-SLOT TYPE)	¥98,000	¥61,800
ロジテック	●SHD-40(JUST-IN)	¥99,800	¥65,000
	●LHD-34VJ	¥134,800	¥92,000
	● S40N	¥110,000	¥77,000
	● S100N/S100H	¥168,000	¥115,000
テクノジャパン	●PD-50GS	¥116,000	¥77,000
	● 100GS	¥148,000	¥99,000
	● 130GSX	¥168,000	¥112,000
ニューテック	●NT-40-55NB	¥138,000	¥95,000
	● 100-55NB	¥188,000	¥128,000
	● 40-37N	¥138,000	¥95,000
	● 110-37N	¥196,000	¥135,000
コンピュータリサーチ	●CRC-IHR4	¥98,000	¥58,500
	● IHR8	¥158,000	¥77,000
	● SC90 A(I/F付)	¥142,000	¥98,000
	● SC130A(〃)	¥168,000	¥116,000
アイテック	●ITH-135F (〃)	¥248,000	¥140,000

9801&エプソン用サウンドボード(送料¥500)

	商品	メーカー	定価	特価
Ⓐ	PC-9801-26K	(NEC)	¥25,000	¥20,000
Ⓑ	リトル・オーケストラ	(SNE)	¥22,000	¥13,500
Ⓒ	リトル・オーケストラL	(SNE)	¥18,000	¥9,900
Ⓓ	サウンド・オーケストラVS	(SNE)	¥36,000	¥24,800
Ⓔ	サウンド・オーケストラLS	(SNE)	¥30,000	¥20,800
Ⓕ	リトル・オーケストラRS	(SNE)	¥26,000	¥18,000
Ⓖ	リトル・オーケストラSS	(SNE)	¥22,000	¥15,200
Ⓗ	リトル・オーケストラLS	(SNE)	¥20,000	¥14,000
Ⓘ	SOS2(ユーティリティソフト)	(SNE)	¥12,000	¥8,600
Ⓙ	サウンド・MUSICIAN	(SNE)	¥25,000	¥15,300
Ⓚ	リトル・MUSICIAN	(SNE)	¥12,000	¥8,000

P&A特選セット ▶サウンド・ボードとMUSICIANをセットで購入すると、またまた格安!!
①リトル・オーケストラL+リトル・MUSICIAN(定価¥30,000)特価¥16,600
②サウンド・オーケストラVS+サウンド・MUSICIAN(定価¥61,000)特価¥38,600
■左記以外の組合せも有ります。お電話下さい。

周辺機器コーナー　送料¥1,000



NEC ●PC-IN503G 定価¥145,000 特価¥103,300
EPSON ●GT-1000 定価¥79,800 特価¥57,500
ROLAND ●Sketch Mate(スケッチ・メイト) 定価¥69,800 特価¥52,500

	商品	定価	特価
Ⓐ	PC-IN505(NEC)	¥138,000	¥98,800
Ⓑ	506(〃)	¥228,000	¥160,000
Ⓒ	502N(〃)	¥99,800	¥77,800
Ⓓ	GT-6000(エプソン)	¥178,000	¥125,000
Ⓔ	100V(〃)	¥44,800	¥31,700
Ⓕ	HS-40CLH+HS-BD(オムロン)	¥64,800	¥45,500
Ⓖ	HS-60FH +HS-BD(〃)	¥64,800	¥45,500
Ⓗ	HS-7RII(オムロン)	¥39,800	¥25,800
Ⓘ	10RII(〃)	¥49,800	¥33,000
Ⓙ	HVS-10(HAL研)	¥29,800	¥21,500
Ⓚ	HGS-10(〃)	¥39,800	¥28,000
Ⓛ	JX-100S(シャープ)	¥89,800	¥38,800
Ⓜ	JX-220 (〃)	¥145,000	¥107,900
Ⓝ	IO-735X (〃)	¥248,000	¥169,000
Ⓞ	COMSTARZCLUB24/5(NEC)	¥39,800	¥26,500
Ⓟ	〃 24/4(NEC)	¥34,800	¥23,400
Ⓠ	PV-M24B5(AIWA)	¥39,800	¥28,400
Ⓡ	A24B5(〃)	¥39,800	¥28,400
Ⓢ	MD-24FS5 (オムロン)	¥49,800	¥31,000
Ⓣ	24FS7 (〃)	¥64,800	¥43,000
Ⓤ	24FP5II(〃)	¥42,800	¥28,200
Ⓥ	24FN5 (〃)	¥44,800	¥29,800
Ⓦ	24FN4 (〃)	¥39,800	¥26,800
Ⓧ	DXY-1200(ローランド)	¥158,000	¥119,000
Ⓨ	1300(〃)	¥228,000	¥172,000
Ⓩ	ミュージ郎 (〃)	¥158,000	¥128,000
●	ミュージ郎Jr(NOTE)(ローランド)	¥93,000	¥77,500
●	〃 (BOARD)(〃)	¥59,800	¥49,000

P&A 特選パソコンラック(送料無料)

●860(H)×600(D)×610(W) 移動自由(キャスター付)



A 3段 ¥9,000

●1260(H)×700(D)×640(W) 移動自由(キャスター付)



B 4段 ¥11,000

●1280(H)×600(D)×620(W) 移動自由(キャスター付)



C 5段 ¥15,000

外付FDD　送料¥1,000

商品	定価	特価
●FD-30S(3.5"×1)(ティアック)	¥39,800	¥22,300
●FD-30W(3.5"×2)(ティアック)	¥59,800	¥33,000
●LITTLE-F (3.5"×1)(緑電子)	¥39,800	¥22,800
●LITTLE-F2 (3.5"×2)(緑電子)	¥59,800	¥33,800
●LITTLE-ZFS (3.5"×1)(緑電子)	¥39,800	¥27,300
●LITTLE-ZFW (3.5"×2)(緑電子)	¥59,800	¥40,700
●CRC-FD3.5SA(3.5"×1自動)(C・リサーチ)	¥38,800	¥24,600
●CRC-FD3.5WA(3.5"×2自動)(〃)	¥58,800	¥37,000
●CRC-FD5SA (5"×1自動)(〃)	¥43,800	¥27,500
●CRC-FD5WA (5"×2自動)(〃)	¥65,800	¥41,200
●CRC-FD3.5N (3.5"×1)(9801N用)(C・リサーチ)	¥45,800	¥30,900
●CRC-FD5N (5"×1)(〃)(〃)	¥45,800	¥31,600
●CRC-FD3.5F' (3.5"×1)(286N用)(C・リサーチ)	¥43,800	¥28,200
●CRC-FD5F' (5"×1)(〃)(〃)	¥43,800	¥30,500
●CRC-FD3.5T (3.5"×1)(〃)(〃)	¥39,800	¥25,500
●CRC-FD5T (5"×1)(〃)(〃)	¥39,800	¥27,800
●FDC-377(3.5"×1自動)(アクセル)	¥39,800	¥24,800
●FDC-378(3.5"×2自動)(アクセル)	¥59,800	¥39,300
●FDC-57(5"×1、DD、HD自動)(アクセル)	¥68,000	¥39,000
●FDC-58(5"×2、DD、HD自動)(アクセル)	¥98,000	¥49,000
●LFD-392R(3.5"×2、DD、HD)(ロジテック)	¥79,800	¥56,000
●Mini3 Ver.3(3.5"×1)(SNE)	¥39,800	¥23,500
●Mini5(5"×1)(SNE)	¥44,800	¥28,500
●SNE-3 Ver.3(3.5"×2)(SNE)	¥75,000	¥29,000

通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

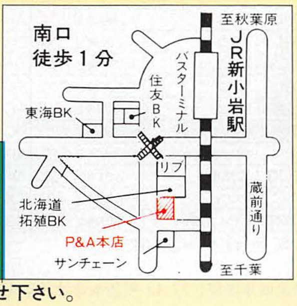
〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕住友銀行　新小岩支店
㊚ No.263914　㈱ピー・アンド・エー

〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回～84回払いまで出来ます。
但し、1回のお支払い額は3,000円以上

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	18	24	36	48	60	72	84
手数料	3.5	4.5	6.0	6.0	11.0	12.5	17.5	23.0	29.5	38.0	45.5



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A

株式会社 ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-3651-0148(代) FAX.03-3651-0141
●営業時間:AM10:00～PM7:00
日・祭:AM10:00～PM6:00

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

[各店のお休み] 5月のお休み／2日(木)・9日(木)・16日(木)・23日(木)・30日(木)
6月のお休み／6日(木)・11日(火)・12日(水)・13日(木)・14日(金)・20日(木)・27日(木)

[福岡店のお休み] 5月のお休み／1日(水)・8日(水)・15日(水)・22日(水)・29日(水)
6月のお休み／5日(水)・11日(火)・12日(水)・13日(木)・14日(金)・19日(水)・26日(水)

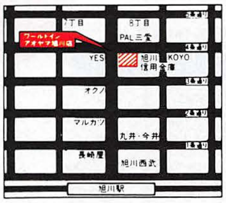
ワールドインアオヤマにおまかせ下さい!

INFORMATION

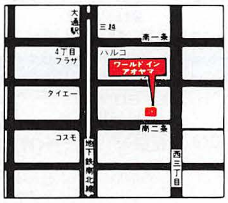
5/11日・12日 池袋本店 ●X68000XVIフェア〈全日各フェア商品が安い!〉●当日は新タイプのXVIや新作ソフトが勢揃い

5/18日・19日 AOYAMA全店 ●FM-TOWNSハイクオリティフェア ハイソフトや新作ソフトが目白押し!

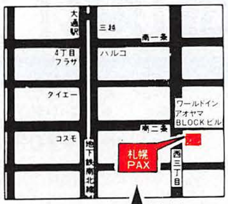
5/25日・26日 AOYAMA全店 ●X68000XVIフェア 全店にてXVIの体験フェア開催!



旭川店
旭川市4条8丁目ツジビル
■営業時間 11:00〜19:00



札幌店
札幌市中央区南2条西3丁目
リンクエギビル3F
■営業時間 11:00〜19:30



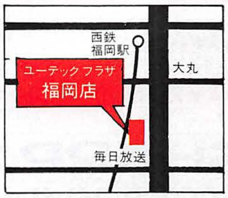
札幌PAX店 WORLD IN AOYAMA
札幌市中央区南2条西2丁目
ブロックビル6F
■営業時間 11:00〜19:30



池袋店ソフト店
豊島区東池袋1-28-6
パールシティビル2F
■営業時間 11:00〜19:00



池袋本店
豊島区東池袋1-28-1
■営業時間 11:00〜19:00



福岡店
福岡市中央区渡辺通り4-9-25
ユーテックプラザ3F・地下鉄天神駅下車3分
■営業時間 11:00〜19:30

PC-9801 PC-286 PC-386



Aコース

PC-9801DX2〔本体:サウンドボード搭載〕…¥318,000
PC-KD854N〔0.39ノングレアディスプレー〕…¥ 84,800
VP-1350pc〔136桁24シリアルプリンター〕…¥ 96,800
日本語MS-DOSver3.3B〔PS38-017HMW〕…¥ 17,000
PCマウス〔200カウントマウス〕…¥ 6,800

定価合計¥523,400→現金大特価	
¥ 5,300×36回	㋭¥40,000 頭なし
¥ 9,100×48回	㋭なし 0 頭なし
¥14,500×18回	㋭¥50,000 頭なし
¥17,000×24回	㋭なし 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に!

Bコース

PC-9801DX2〔本体:サウンドボード搭載〕…¥318,000
PC-KD854N〔0.39ノングレアディスプレー〕…¥ 84,800
PCマウス〔200カウントマウス〕…¥ 6,800
大戦略III'90〔シミュレーションの決定版〕…¥ 9,800
信長の野望戦国群雄伝〔光栄の売れ筋ソフト〕¥ 9,800
遥かなるオーガスタ〔ホリンスによるリアルゴルフ〕¥ 12,800

定価合計¥442,000→現金大特価	
¥ 6,800×24回	㋭¥50,000 頭なし
¥10,200×36回	㋭なし 頭なし
¥14,900×24回	㋭なし 頭なし
¥20,000×18回	㋭なし 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に!

Cコース

PC-9801DX2〔本体:サウンドボード搭載〕…¥318,000
PC-KD882〔0.31ピッチカラーディスプレー〕…¥ 89,800
大戦略III'90…¥ 9,800
遥かなるオーガスタ…¥ 12,800
シム・シティ…¥ 9,800
日本語MS-DOS3.3C…¥ 9,800
PC-マウス〔NT-98B〕… 6,800

定価合計¥456,800→現金大特価	
¥ 7,300×60回	㋭なし 頭なし
¥11,300×36回	㋭なし 頭なし
¥16,300×24回	㋭なし 頭なし
¥21,100×18回	㋭なし 頭なし

読まずにわかるカラーグラフィック日本語ワープロセット

PC-9801 パーツセット1

GT-1000〔カラーハンディスキャナ〕…¥ 79,800
#5220〔接続ケーブル〕…¥ 7,500
Z's Word JG2〔カラーリアル日本語ワープロ〕¥ 58,000
IO-735X〔シャープカラーインクジェットプリンター〕…¥248,000
〔接続ケーブル〕…¥ 4,800

定価合計 ¥398,100→¥293,000
特別金利適応のため
さらにクレジットがお得に!

MIDIの完全セット版

PC-9801 パーツセット2

ミュージ郎〔I/F付付音源セット〕…¥158,000
MA-12C×2〔アンプ内蔵スピーカー〕…¥ 28,000
CF-10〔ローランド コンピュータミキサー〕…¥ 22,000
PC-200〔ローランド キーボード〕…¥ 36,000
はなうたくん〔ローランド音声楽器変換機〕¥ 33,000
ミュージ郎データ曲集〔お好きな曲集2つ選び下さい。〕¥ 7,000

定価合計 ¥284,000→¥235,000
特別金利適応のため
さらにクレジットがお得に!

パーフェクト MIDI PROセット

PC-9801 パーツセット3

PCM PC98 Ver2.1〔ソフト〕…¥ 58,000
MA-12C×2〔アンプ内蔵スピーカー〕…¥ 28,000
PC-200〔ローランド キーボード〕…¥ 36,000
CM-64〔音源セット〕…¥128,000
MPU-PC98 II〔I/F〕…¥ 19,800
ミュージアムシステム〔縮集ソフト〕…¥ 12,800
ミュージアムソフト〔桑田佳祐集〕…¥ 5,800

定価合計 ¥288,400→¥239,000
特別金利適応のため
さらにクレジットがお得に!

PC-9801UF Aコース

PC-9801UF〔本体〕…¥218,000
PC-KD882〔0.31カラーディスプレー〕…¥ 89,800
日本語MS-DOS3.3C…¥ 9,800
PCマウス〔200カウントマウス〕…¥ 6,800

定価合計¥324,400→現金特価	
¥ 4,900×30回	㋭¥30,000 頭なし
¥ 6,600×48回	㋭なし 頭なし
¥ 9,700×20回	㋭¥30,000 頭なし
¥11,900×24回	㋭なし 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に!

PC-9801 DS2 Aコース

PC-9801DS2〔本体〕…¥358,000
PC-KD882〔0.31カラーディスプレー〕…¥ 89,800
日本語MS-DOS3.3C…¥ 9,800
PCマウス〔200カウントマウス〕…¥ 6,800

定価合計¥464,400→現金特価	
¥ 5,900×30回	㋭¥50,000 頭なし
¥10,500×24回	㋭¥40,000 頭なし
¥15,900×20回	㋭¥30,000 頭なし
¥20,400×20回	㋭なし 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に!

PC-9801 DA2 Aコース

PC-9801DA〔本体〔本体〕…¥448,000
PC-KD882〔0.31カラーディスプレー〕…¥ 89,800
日本語MS-DOS3.3C…¥ 9,800
PC-9872R〔200カウントマウス〕…¥ 10,000

定価合計¥557,600→現金特価	
¥ 5,800×65回	㋭なし 頭なし
¥11,400×48回	㋭なし 頭なし
¥14,100×24回	㋭¥40,000 頭なし
¥20,800×24回	㋭なし 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に!

PC-9801 DA7 Aコース

PC-9801DA7〔本体〕…¥698,000
PC-KD881〔0.28カラーディスプレー〕…¥118,000
日本語MS-DOS3.3C…¥ 9,800
PC-PR201/60A〔15インチカラープリンター〕…¥158,000
大戦略III'90〔シミューレーションの決定版〕…¥ 9,800
信長の野望戦国群雄伝〔光栄の売れ筋ソフト〕…¥ 9,800
遥かなるオーガスタ〔ホリンスによるリアルゴルフ〕…¥ 12,800

定価合計¥1,016,200→¥738,000	
¥13,400×84回	㋭なし 頭なし
¥16,800×60回	㋭なし 頭なし
¥18,600×36回	㋭¥40,000 頭なし
¥24,900×24回	㋭¥70,000 頭なし

特別金利適応のためさらにクレジットがお得に!

お勧めHDDコレクション

外付けHDD

ICM	SMOOBY BSA-40	¥158,000→
ICM	STRIDE HC-40	¥108,000→¥ 85,000
アイテック	IT-SS40	¥138,000→¥ 85,000
キャラベル	AV-040SC	¥108,000→現金特価
CRC	CRC-SA40V	¥ 88,000→¥ 63,000
緑電子	Little E40 mark II	¥ 98,000→¥ 65,000
ロジテック	LHD-34VEJ	¥124,000→¥ 96,000
CRC	CRC-SC90A	¥142,000→¥106,000
ICM	STRIDE HC-80	¥138,000→¥108,000
日本テクサ	TRUST-80SE	¥158,000→¥123,000

内蔵HDD

ICM	CFLAT	¥108,000→¥ 84,200
キャラベル	AV-040HC	¥ 98,000→¥ 76,000
日本テクサ	TRUST-IN40S	¥ 98,000→¥ 78,000

NOTE用HDD

緑電子	Note Fits20	¥128,000→¥ 98,500
緑電子	Note Pack20	¥138,000→¥106,200
緑電子	Note Side40	¥118,000→¥ 92,000
緑電子	Note Base40	¥148,000→¥115,000
キャラベル	AV-020ns	¥109,000→現金特価
日本テクサ	TRUST-NS20	¥118,000→¥ 90,800
日本テクサ	STATION n40S	¥128,000→¥ 98,000

PC-9801/PC-286ソフト&周辺機器

EMJ-1000L	メルコ	¥ 24,800→¥19,200	AVM-10	アスキー ボイスメーカー	¥128,000→現金特価
EMJ-2000L	メルコ	¥ 34,800→¥27,800	PC-PR101TL3	NEC 10インチカラー熱転写	¥ 69,800→現金特価
MRA-Z00L	メルコ	¥ 34,800→¥27,000	JR-200CL	スター15インチカラー24ドット	¥104,800→¥58,500
EMB-2000L	メルコ	¥ 39,800→¥31,000	PC-PR150T	NEC10インチカラー熱転写48'	¥ 64,800→¥47,700
MEMORY-PRO386	メルコ	¥ 10,000→現金特価	PC-PR150VH	NEC10インチカラー熱転写48'	¥ 99,800→現金特価
PC-9801-26K	NECサウンドボード	¥ 25,000→¥19,900	PC-PR150VL	NEC10インチカラー熱転写48'	¥ 84,800→¥62,800
TN-F3E	NEC完全コンパチサウンドボード	¥ 19,800→¥12,800	AP-600PC	EPSON10インチカラー熱転写	¥ 64,800→現金特価
MK-MOUSE R3	和知電子	¥ 9,800→¥ 7,800	AP-900PC	EPSON10インチカラー熱転写48'	¥ 94,800→現金特価
PC-9872R	マウス	¥ 10,000→¥ 8,000	TX-24CL	スター 10インチカラー熱転写	¥ 69,800→¥38,900
サウンドオーケストラVS SNE	ビデオ入力用ボード	¥ 72,000→¥57,800	PC-PR350	NEC15インチ48'カラー熱転写	¥168,000→現金特価

PC-386LS 荷くずれ品 ¥298,000

プリンターは合せてカットシートフィーダもお買い上げいただきますとより便利に御利用いただけます。

PC-PR101GS	10インチカラー	¥115,000→¥ 83,900	VP-2050PC	15インチ	¥158,000→¥ 96,000
VP-960PC	10インチカラー	¥118,000→現金特価	VP-1350PC	15インチ	¥ 96,800→¥ 56,800
JR-100CL	スター10インチカラー	¥ 99,800→現金特価	BJ-10V	バブルジェット	¥ 74,800→¥57,800
JR-100	10インチ	¥ 79,800→現金特価	アルフ 350n1		¥ 49,800→¥29,800
PC-PR201GS	NEC15インチカラー	¥135,000→¥ 90,000	アルフ 350n2		¥ 69,800→¥39,800
PC-PR201/80A	NEC15インチカラー	¥275,000→現金特価	アルフ 500n2		¥ 79,800→¥45,800
PC-PR201/65A	NEC15インチカラー	¥215,000→現金特価	オムロン MD24FS4		¥ 34,800→¥26,200
PC-PR201/60A	NEC15インチカラー	¥158,000→現金特価	オムロン MD24FS5		¥ 39,800→¥29,800
PC-PR201/45	15インチ	¥ 95,000→現金特価	ローランド CM64		¥129,000→¥108,000
XP-2000PC	エプソン15インチ48'	¥196,000→現金特価	ローランド CM32P		¥ 72,000→¥61,200
VP-2600PC	15インチカラー	¥145,000→現金特価	ミュージ郎JrNOTE		¥ 93,000→特 価

PC-PR201B［24ドット15インチプリンター］〈新品限定品〉定価¥99,800→¥59,800

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　福岡店 福岡市中央区渡辺通り4-9-25ユーテックプラザ3F 〒810　池袋本店 東京都豊島区東池袋1-28-1 〒170

AOYAMA WORLD IN
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

FM TOWNSはアオヤマで!

FM-Townsをコースにてお買い上げいただきましたお客様にTowns専用パソコンラックを¥3,900にてお届けいたします。

●富士通ハビタット及びFM-OASYSのシステムマニュアルカタログを差しあげております。御希望の方は東京都豊島区東池袋1-27-12明治生命ビル ワールドインアオヤマ お客様相談室内 富士通係へ

限定処分 本体コース
FM TOWNS Cコース

FM-TOWNS 2(本体)……………… ¥328,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……… ¥ 69,800
FMT-KB101(キーボード)……………… ¥ 20,000
システムソフト(B276A020)………… ¥ 20,000

定価合計 ¥437,800➡¥220,000	
¥ 5,300×60回	ボなし 頭なし
¥ 6,300×48回	ボなし 頭なし
¥ 7,900×36回	ボなし 頭なし
¥11,400×24回	ボなし 頭なし

TOWNS高級フルセットおすすめソフト入
FM TOWNS エックス Xコース

FM-TOWNS 40H(本体)……………… ¥473,000
FMT-DP531(0.38ディスプレー)……… ¥ 89,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)…… ¥ 30,000
ハイパープラネット…………………… ¥ 12,800
シム・シティ……………………………… ¥ 8,800
FM-TOWNS用パソコンラック………… サービス

定価合計 ¥614,400➡現金特価	
¥ 6,600×48回	ボ¥35,000 頭なし
¥ 9,800×36回	ボ¥35,000 頭なし
¥15,300×36回	ボなし 頭なし
¥22,200×24回	ボなし 頭なし

FM TOWNS Bコース

FM-TOWNS 20F(本体)………… ¥323,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)‥ ¥ 69,800
FMT-KB101(キーボード)……… ¥ 20,000
御希望ゲームソフト2本… ¥ 19,600
FM-TOWNS用パソコンラック・サービス

定価合計 ¥432,400➡¥298,000
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込みできます。

月々¥1,000からのクレジットも御利用いただけます。

FM-TOWNS2基本セット
FM TOWNS ワイ Y-2コース

FM-TOWNS 80H(本体)……………… ¥623,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……… ¥ 69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)…… ¥ 30,000
FM-TOWNS用パソコンラック………… サービス

定価合計 ¥722,800➡現金特価	
¥11,600×60回	ボなし 頭なし
¥17,900×36回	ボなし 頭なし
¥25,900×24回	ボなし 頭なし
¥18,000×24回	ボ¥50,000 頭なし

TOWNS20F基本セット
FM TOWNS ティ Tコース

FM-TOWNS 20F(本体)……………… ¥323,000
FMT-DP533(0.39ディスプレー)……… ¥ 69,800
FMT-KB105(テンキー付キーボード)…… ¥ 30,000
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい。)‥ ¥ 9,800

定価合計 ¥432,600➡現金特価	
¥ 4,400×36回	ボ¥35,000 頭なし
¥ 6,500×60回	ボなし 頭なし
¥ 9,000×24回	ボ¥35,000 頭なし
¥14,600×24回	ボなし 頭なし

パーツセット6
FM TOWNS パーツセット 6

GT-1000(カラーハンディスキャナ)…… ¥79,800
#5220(接続ケーブル)……………… ¥ 7,500
Townsペイント ……………… ¥38,000
PC-PR204B(24″カラー漢字熱転写プリンター)
……………………………… ¥80,000
FM60-711(接続ケーブル)………… ¥ 6,800

定価合計 ¥212,100➡¥136,900	
¥ 7,000×24回	ボなし 頭なし
¥12,900×12回	ボなし 頭なし

FM TOWNS万全のサポート

FM-Townsは万一故障があった場合でも、全国どこでも出張サービスが受けられます。

※万一の場合、私共ワールドインアオヤマサポート係にお電話下さい。サービスマンへの手続き等は私共にて対応いたします。

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて承ります。

FM TOWNS ソフト&周辺機器

品名	価格	品名	価格
80387数値演算プロセッサ	¥120,000➡¥ 84,000	漢字プリンターシティライター・PR-40T	¥120,000➡現金特価
テンキーボード・FMT-KB501	¥ 12,000➡現金特価	プリントボーイ・PB-0/T	¥ 24,800➡現金特価
JISキーボード・FMT-KB105	¥ 30,000➡現金特価	拡張 1MB RAM FMT-EM1M	¥ 60,000➡現金特価
親指シフトキーボード・FMT-KB205	¥ 30,000➡現金特価	拡張 2MB RAM FJ-SIM32-2M	¥ 45,000➡¥ 34,800
FMT-DP531(カラーディスプレー)	¥ 89,800➡現金特価	Hyper Memory 1MB	¥ 32,800➡¥ 27,800
FMT-DP532(カラーディスプレー)	¥138,000➡現金特価	2MB	¥ 59,800➡¥ 49,800
FMT-DP533(カラーディスプレー)	¥ 69,800➡現金特価	モデムカード1200・FMT-MD202	¥ 30,000➡現金特価
FMT-DP534(カラーディスプレー)	¥108,000➡現金特価	モデムカード2400・FMT-MD301	¥ 49,000➡現金特価
カラービデオプリンター FMVPR711G+ケーブル	¥690,000➡現金特価	モデムPM2400F・F1935PM	¥ 59,800➡現金特価
プリンタ切替器・FMPR-SW1	¥ 30,000➡¥ 24,000	モデムPM1200F・F1931PM	¥ 21,000➡現金特価
プリンタ切替器・FMPR-SW12	¥ 30,000➡¥ 24,000	NT-100-55FM ニューテック 106MB	¥198,000➡現金特価
漢字プリンター110桁 シティライター	¥ 88,000➡現金特価	NT-130-55FM キャラベル 138MB	¥228,000➡現金特価
漢字カラープリンター110桁 シティライター	¥ 98,000➡現金特価	AV-090 WS キャラベル 90MB	¥174,000➡現金特価
カラー漢字熱転写・FMPR-204B	¥ 80,000➡¥ 49,800	AV-130 SC キャラベル 130MB	¥204,000➡現金特価
漢字熱転写プリンター10・FMPR101B	¥ 50,000➡現金特価	ハードディスク モッキンバード・HD-90T	¥178,000➡¥139,000
FM-TOWNS 40MB HDD	¥118,000➡¥ 94,400	MIDIカード FM60-401	¥ 40,000➡現金特価
ハンディーカラーイメージスキャナー	¥ 89,800➡¥ 69,200	MIDIカード FMT-401	¥ 35,000➡現金特価
カラーイメージスキャナーFMSC-616G+ケーブル	¥204,500➡現金特価	RS-232Cカード FM60-101 2ポート	¥ 45,000➡¥ 32,000
ビデオカード FMT-412	¥ 40,000➡現金特価	RS-232Cカード FM60-102 1ポート	¥ 30,000➡¥ 23,000
ビデオカード FMT-411	¥ 35,000➡現金特価	アンプスピーカーシステム FMT-SP101	¥ 29,800➡¥ 23,000
I/O拡張ユニット FMT-602	¥ 49,800➡¥ 37,300	SCSIカード FMT-121	¥ 30,000➡¥ 23,000
新I/O拡張ユニットFMT-611	¥ 39,800➡¥ 29,800	チューナーユニットFMT-TV101	¥ 39,800➡¥ 29,800

TOWNS用プリンターには[FM60-711 定価¥6,800]接続ケーブルが必要になります。

新製品FM-TOWNS10Fは初期時より2MBを搭載しております。

これは?と思ったら…どんどんお電話下さい!

X68000

X68000EVI
X68000 Bコース

CZ634C TN(本体)……………… ¥368,000
CZ606D TN…………………… ¥ 79,800
住友3M5′2HDブランクディスケット ¥ 18,000
御希望ゲームソフト………… サービス

合計¥465,800➡現金大特価
安すぎて表示できません
クレジットでもお申し込みできます

X68000お買上げのお客様へ

各コースで御希望ソフトは「サンダーブレード」「ダウンタウン熱血物語」「ニュージーランドストーリー」「沙羅曼蛇」「ツインビー」「フルスロットル」「パックマニア」「ビーチバレー」「アルカノイド」「熱血高校ドッチボール」のうちいずれかからお選び下さい

X68000EXPERTII
X68000 新Kコース

CZ-653C(本体)……………………… ¥285,000
CZ-604D(0.31ステレオスピーカ付ディスプレー)‥ ¥ 94,800
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい) サービス

合計 ¥379,800➡現金特価
安すぎて表示できません
クレジットでもお申し込み出来ます

X68000PROII
X68000 新Lコース

CZ-653C(本体)……………… ¥285,000
CZ-605D ……………… ¥115,000
住友3M5′2HDブランクディスケット
……………………… ¥ 18,000
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい)
……………………… サービス

合計 ¥418,000➡現金特価
安すぎて表示できません
クレジットでもお申し込み出来ます

X68000EVI
X68000 Cコース

CZ634C TN…………………… ¥368,000
CZ605D(Newタイプ)……………… ¥ 99,800
住友3M5′2HDブランクディスケット ¥ 18,000
御希望ゲームソフト………… サービス

合計¥485,800➡現金大特価
安すぎて表示できません
クレジットでもお申し込みできます

チタンカラーも入ってますます充実
X68000 Hコース

CZ-604CTN(本体)…………………… ¥348,000
CZ-606DTN(0.31カラーディスプレー)…… ¥ 79,800
住友3M 5′2HDブランクディスケット…¥ 18,000
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい) サービス

定価合計 ¥400,800➡現金特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000 SUPER HD
X68000 アイ Iコース

CZ-623CTN(本体80MHDD内蔵)……… ¥498,000
CZ-602DBK(0.39カラーディスプレーテレビ) ¥ 99,800
住友3M 2HDブランクディスケット…… ¥ 18,000
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい) サービス

定価合計 ¥615,800➡¥438,000	
¥10,300×60回	ボなし 頭なし
¥15,500×36回	ボなし 頭なし

高解像度カラーで金や銀まで表現
X68000 エス 新Sコース

CZ-604C(本体)…………………… ¥348,000
CZ-605D(0.39ステレオディスプレーテレビ)…¥115,000
住友3M2HDブランクディスケット…… ¥ 18,000
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい) ¥サービス

定価合計 ¥481,000➡現金大特価	
¥ 4,900×60回	ボ¥20,000 頭なし
¥ 7,300×36回	ボ¥30,000 頭なし
¥ 8,900×60回	ボなし 頭なし
¥17,800×24回	ボなし 頭なし

X-68000 SUPER HD
X68000 オー Oコース

CZ-623CTN(本体80M HDD内蔵)……… ¥498,000
CZ-606DTN(0.31カラーディスプレーチタン) ¥ 79,800
住友3M 2HDブランクディスケット…… ¥ 18,000
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい) サービス

定価合計 ¥600,800➡現金大特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

X68000PROII
X68000 ジェイ 新Jコース

CZ-604CTN(本体)…………………… ¥348,000
CZ-606TD(0.31カラーディスプレー)……… ¥ 79,800
CZ-8NJ2(インテリジェントスティック)……… ¥ 23,800
住友3M5′2HDブランクディスケット……… ¥ 18,000
御希望ゲームソフト(人気ソフト上記よりお選び下さい) ¥サービス

定価合計 ¥474,600➡現金大特価	
¥ 6,700×78回	ボなし 頭なし
¥ 8,000×60回	ボなし 頭なし
¥12,000×36回	ボなし 頭なし
¥17,300×24回	ボなし 頭なし

ステレオMIDI音源セット
X68000 パーツセット2

CZ-6BM1(MIDIボード)……………… ¥26,800
CM-32L(ローランドMIDI音源)………… ¥69,000
MA-12AV×2(ボーズアンプ内蔵スピーカー) ¥28,000
MUSIC-PRO-MIDI(ソフト音源)………… ¥28,800
ソングライブラリ(ソフト音源データ)…… ¥ 8,800

定価合計 ¥161,400➡¥134,900	
¥ 6,900×24回	ボなし 頭なし
¥12,800×12回	ボなし 頭なし

X68000EVI
X68000 Dコース

CZ644C TN…………………… ¥518,000
CZ606D TN…………………… ¥ 79,800
住友3M5′2HDブランクディスケット ¥ 18,000
御希望ゲームソフト………… サービス

合計615,800➡現金大特価
安すぎて表示できません
クレジットでもお申し込みできます

ステレオMIDI音源セット・オールブラック
X68000 パーツセット3

SX-68M(MIDIボード)……………… ¥19,800
MT-32(ローランドMIDI音源)………… ¥64,000
MA-12AV×2(アンプ内蔵スピーカー)…… ¥28,000
CF-10(コンピュータミキサー)………… ¥22,000
PC-200(キーボード)………………… ¥36,000
MU-1(ソフト音源)…………………… ¥19,800
ソングライブラリ(ソフト音源データ)…… ¥ 8,800
−お買上げのX68000と合せて御利用いただけます。−

定価合計 ¥198,400➡¥163,000	
¥ 8,300×24回	ボなし 頭なし
¥15,300×12回	ボなし 頭なし

X68000EVI
X68000 Eコース

CZ644C TN…………………… ¥518,000
CZ605D(Newタイプ)……………… ¥ 99,800
住友3M5′2HDブランクディスケット ¥ 18,000
御希望ゲームソフト………… サービス

合計635,800➡現金大特価
安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込みできます。

カラーグラフィックセット
X68000 パーツセット4

GT-1000(カラーハンディスキャナ)……… ¥79,800
#5220(接続ケーブル)……………… ¥ 7,500
Z's STAFF・PRO(グラフィック作成ソフト)‥ ¥58,000

定価合計 ¥145,300➡¥103,800	
¥5,300×24回	ボなし 頭なし
¥9,800×12回	ボなし 頭なし

X68000をはじめソフト&周辺機器類は、当社池袋店・札幌店・旭川店・福岡店にて実演中です。各店X68000コーナーが常設されております。

X68000ソフト&周辺機器

品名	価格	品名	価格	品名	価格
SCSIボード(CZ-6BSI)	¥ 29,800➡現金特価	BF-68PRO	¥ 15,500➡¥ 16,800	Communication PRO-68K	¥ 19,800➡現金特価
システムサコム MIDIボード(SX-68M)	¥ 19,800➡¥ 15,300	CZ-6TU	¥ 25,000➡現金特価	Stationary PRO-68K	¥ 14,800➡現金特価
LANボード	¥268,000➡¥201,000	オムロンMD-24FP4 II	¥ 38,800➡¥29,800	DATA PRO-68K	¥ 58,000➡¥ 43,500
RS-232Cケーブル(平行)	¥ 7,200➡現金特価	オムロンMD-24FP5 II	¥ 42,800➡¥ 33,000	BUSINESS PRO-68K	¥ 68,000➡¥ 51,000
RS-232Cケーブル(クロス)	¥ 7,200➡現金特価	ローランドMT-32	¥ 64,000➡¥ 54,400	NEW Printshop PRO-68K	¥ 19,800➡現金特価
インテリジェントコントローラ	¥ 23,800➡¥ 18,900	Hyperword	¥ 39,800➡現金特価	グラフィックライブラリ vol.1	¥ 8,800➡現金特価
トラックボール	¥ 13,800➡¥ 12,000	CYBERNOTE PRO68K	¥ 19,800➡現金特価	グラフィックライブラリ vol.2	¥ 8,800➡現金特価
ジョイカード(延長コード付)	¥ 3,200➡¥ 2,900	C compiler PRO-68K	¥ 44,800➡¥ 33,600	Musicstudio PRO-68K ver1.1	¥ 28,800➡¥ 21,600
CZ-8BS1(X-1用)	¥ 23,800➡現金特価	CARD PRO-68K	¥ 29,800➡現金特価	MUSIC PRO-68K〔MIDI〕	¥ 20,500➡現金特価
拡張I/Oボックス	¥ 88,000➡現金特価	CARD PRO システム手帳リフィル集	¥ 9,800➡現金特価	ソングライブラリ −101曲集−	¥ 8,800➡現金特価
アンプ内蔵スピーカーシステム	¥ 28,500➡現金特価	CARD PRO 活用フォーム集	¥ 9,800➡現金特価	Sampling PRO-68K	¥ 12,500➡現金特価
システムラック	¥ 44,800➡¥ 35,800	SX-WINDOW ver1.0	¥ 6,800➡現金特価	SOUND PRO-68K	¥ 15,800➡¥11,500

X68000シリーズ周辺機器

品名	価格	品名	価格	品名	価格
CZ-8NS1	¥188,000➡¥141,000	CZ-8PC5	¥ 94,800➡現金特価	I/Oデータ 2MB増設RAM	¥ 50,000➡¥ 36,500
CZ-6BN1	¥ 29,800➡現金特価	IO-735X	¥248,000➡現金特価	I/Oデータ 4MB増設RAM	¥ 88,000➡¥ 64,000
CZ-6VT1	¥ 69,800➡¥ 52,400	CZ-8PK10	¥ 97,800➡現金特価	GP-IBボード	¥ 59,800➡現金特価
CZ-6BV1	¥ 21,000➡現金特価	1MB増設RAM(CZ-600C専用)	¥ 35,000➡¥ 28,000	増設用RS-232Cボード	¥49,800➡現金特価
CZ-6PV1	¥198,000➡¥148,500	1MB増設RAM	¥ 28,000➡¥ 22,400	ユニバーサルI/Oボード	¥ 39,800➡現金特価
CZ-8PC3	¥ 65,800➡¥ 39,000	2MB増設RAM	¥ 60,000➡現金特価	数値演算プロセッサ	¥ 61,000➡現金特価
CZ-8PG1	¥130,000➡¥ 97,500	4MB増設RAM	¥138,000➡¥107,000	FAXボード	¥ 79,800➡¥ 55,800
CZ-8PG2	¥160,000➡現金特価	I/Oデータ 1MB増設RAM	¥ 25,000➡¥ 18,000	MIDIボード	¥ 26,800➡¥20,300

X68000万全のサポート

AOYAMAにて購入のX68000は万一故障の場合でも全国どこでも出張サービスがうかがいます。万一の場合ワールドインアオヤマサポート係にお電話下さい。お客様のお名前と電話番号だけで手続きは完了。

組合せ自由	激安金利にキャンパスクレジット	ゆっくり、お支払いは8ヵ月先から
各コース以外の組合せもコースをベースに周辺を合せたセット……お支払いだって御希望のパターンをお組みいたします。さあ、ご相談もお見積りも受注センターもしくは各店へお気軽に。	手続きカンタン、大学生の為の超低金利クレジット。20歳以上の学生の方は原則として保証人様には連絡いたしません。	クレジット業界最低の金利を有効に使って、支払いは最長8ヵ月後から始まるクレジットでも。

●CZ-653C+CZ-606Dセット定価合計¥364,800➡大特価 ●MiDセット[SX68M+CM32D+パロディウス]定価合計¥97,600➡¥79,800 ●CZ-604C+CZ-606Dセット定価合計¥427,800➡大特価 ●ゲームセット[ドラッケン+プリンスオブペルシャ+シグナトリー]定価合計¥30,500➡¥23,900 ●通信セット[コミニュケーションPRO68K+MD24FP4 II]定価合計¥58,600➡¥42,000 ●通信セット[X Link PRO68K+MD24FP5 II]定価合計¥62,600➡¥44,200

ビデオでわかるパソコンシリーズ　パソコン通信定価4500円　まいとーく定価4660円　ニフテーサーブ定価4660円　本体と合せてお買上げ下さい。　送料800円

ワールドインアオヤマ特別お買得品コーナー

商品	価格
PC-9801DS2 14型カラーディスプレー	セット¥287,800
PC-9801DXU2 14型カラーディスプレー	セット¥249,000
PC-9801NS20	¥279,800
FM-NOTE BOOK R共	現金大特価
X68000	セット安くて書けません
FM-TOWNS	セット安くて書けません
PC-386 NOTE A	セット安くて書けません
PC-386M-STD	セット安くて書けません
PC-386S-STD	セット安くて書けません
PC-KD854N	¥ 42,000
CZ604C〔箱なし・荷くずれ品〕	¥222,000
スケッチメイト	¥ 55,800
NONキーちゃん	¥ 55,800



限定10セット●X68000セット〔CZ653C+CZ603D+ゲームソフト〕¥242,000●荷くずれ品TOWNSセット〔TOWNS2F+DP533+システムソフト〕¥227,900

中古フェア

NEC SHARP FUJITSU EPSON

パソコン高く下取りマス!! ☎03-3987-7771

★NEC

8801シリーズ本体

商品	定価	価格
PC-8801-23/24/25〔音源ボードII〕〔新品〕	¥ 39,800	¥ 32,800
PC-8801/II SR30〔5ドライブ2機増設〕	¥258,000	¥ 38,000
PC-8801/II FR30〔5ドライブ2機標準装備〕	¥178,000	¥ 25,000
PC-8801FA	¥168,000	¥ 48,000
PC-8801FE〔本体〕	¥129,000	¥ 40,000
PC-8801FE II〔本体〕	¥119,000	¥ 43,000
PC-8801IMA	¥198,000	¥ 53,000
PC-8801MA2	¥168,000	¥ 58,000
PC-8801MC model 2〔本体〕	¥199,000	¥ 78,000
PC-88VA3	¥398,000	¥ 85,000
PC-98D0〔本体〕〔8801及び9801ソフト可能〕	¥298,000	¥148,000

リスト以外にも多数商品をご用意しております。

9801シリーズ・286シリーズ

●3.5インチ

商品	定価	価格
PC-9801UV11	¥265,000	¥145,000
PC-286US-STD〔本体〕	¥368,000	¥ 132,000
PC-286UX STD	¥268,000	¥173,000
PC-CLUB	¥168,000	¥119,000

●5インチ

商品	定価	価格
PC-9801Vm21	¥390,000	¥ 128,000
PC-9801VM11〔本体〕	¥320,000	¥148,000
PC-9801VX2	¥433,000	¥ 148,000
PC-9801VX21〔本体〕	¥433,000	¥ 155,000
PC-9801RX2〔本体〕	¥398,000	¥170,000
PC-9801RX21〔本体〕	¥338,000	¥180,000
PC-9801RS21〔本体〕	¥398,000	¥238,000
PC-9801RA21	¥498,000	¥260,000
PC-286V-STD〔本体〕	¥298,000	¥117,000
PC-286VE-STD〔本体〕	¥298,000	¥ 143,000
PC-286VF-STD〔本体〕	¥298,000	¥ 153,000
PC-286VS-STD〔本体〕	¥388,000	¥155,000
PC-386V-STD〔本体〕〔32ビット386クロック20M〕	¥498,000	¥208,000
PC-286VG〔処分品〕	¥268,000	¥158,000
PC-386M〔処分品〕	¥328,000	¥205,000
PC-386VR〔処分品〕	¥348,000	¥195,000

リスト以外にも多数商品をご用意しております。

ラップトップ

商品	定価	価格
PC-286BOOK-STD	¥258,000	¥182,000
PC-286BOOK-H20	¥378,000	¥270,000
PC-386NA	¥268,000	¥193,000
PC-98Note	¥248,000	¥149,000
PC-9801NV	¥248,000	¥189,000
PC-9801NS	¥298,000	¥
PC-9801NS-20	¥448,000	¥
PC-98HA	¥198,000	¥122,000

周辺機器

商品	定価	価格
PC-8801-17	¥ 49,800	¥ 14,000
PC-8801-23/24	¥ 39,800	¥ 20,000
PC-9801-26K	¥ 25,000	¥ 12,000
HS-7R II〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕	¥ 39,800	¥ 28,800
HS-10R II〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕	¥ 49,800	¥ 34,980
GT-1000〔エプソンカラースキャナ〕	¥ 79,800	¥ 49,800
GT-6000	¥178,000	¥125,000

ディスプレー

●4000文字ディスプレー

商品	定価	価格
PC-KD852	¥ 99,800	¥ 28,000
PC-KD854	¥ 89,800	¥ 30,000
PC-KD854N〔4000文字アナログ〕	¥ 84,800	¥ 38,000
PC-KD862〔アナログRGB〕	¥ 99,800	¥ 32,000
PC-KD862S	¥ 99,800	¥ 59,800
PC-KD863S〔ステレオ0.39アナログディスプレー〕	¥138,000	¥ 45,000
CU-14FD〔アナログ0.31ドットピッチ〕	¥ 78,800	¥ 40,000
CU-14KD〔アナログ0.28ドットピッチ〕	¥ 89,800	¥ 55,000
CR-4000〔EPSON0.31'カラーノングレアディスプレー〕	¥ 94,800	¥ 40,000
PC-TV453N〔ビデオボード対応〕	¥138,000	¥ 48,000
PC-TV454〔200/4000.0.39ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕	¥128,300	¥ 60,000
AN-8TU〔RGBシステムチューナ〕	¥ 33,100	¥ 22,000
PC-KD881	¥118,000	¥ 68,000
PC-KD882	¥ 89,800	¥ 59,800
XC-1498C II	¥107,000	¥ 49,800

プリンター

●熱転写漢字プリンター

商品	定価	価格
PC-PR101TL2	¥ 79,800	¥ 25,000
AP-550EXPC〔24ドット熱転写プリンター〕〔新品〕	¥ 69,800	¥ 42,800
PC-PR101TL3	¥ 69,800	¥ 35,000
PC-PR102TL3	¥ 50,000	¥ 38,000
PC-PR150VL	¥ 84,800	¥ 49,000
PC-PR150T	¥ 64,800	¥ 38,000

●24ドット10インチ漢字プリンター

商品	定価	価格
PC-PR101F2〔第2水準漢字ロム付〕	¥138,000	¥ 15,000
VP-800〔PCセット〕〔第2水準ロム付〕	¥124,000	¥ 50,000
VP-960PC〔新品〕	¥118,000	現金大特価
PC-PR101GS	¥115,000	¥ 74,000
PC-PR101E2	¥ 89,800	¥ 38,000
JR-100	¥ 79,800	現金大特価

●24ドット15インチ漢字プリンター

商品	定価	価格
VP-1000〔15インチ24ドットプリンター〕	¥154,000	¥ 60,000
VP-1350〔15インチ24ドットプリンター〕	¥ 96,800	¥ 56,800
VP-2050〔15インチ24ドットカラープリンター〕	¥158,000	¥ 88,000
VP-2050PC〔15インチ24ドット・カラープリンター〕	¥158,000	¥ 99,800
VP-2600PC〔15インチ24ドット・カラープリンター〕	¥145,000	¥105,000
XP-2000PC〔新品〕	¥198,000	現金特価
PC-PR201J	¥215,000	¥ 80,000
PC-PR201GS	¥135,000	¥ 90,000
PC-PR201X	¥275,000	¥168,000
PC-PR201B	¥ 99,000	¥ 55,000

★SHARP

商品	定価	価格
CU-14AD〔4000文字ディスプレー〕	¥ 84,800	¥ 34,000
CU-14CD〔4000文字ディスプレー〕	¥ 84,800	¥ 36,000
CU-14FD〔0.31カラーディスプレー〕	¥ 78,800	¥ 38,000
CU-14KD	¥ 89,800	¥ 55,000
AN-8TU〔RGBシステムチューナ〕	¥ 33,100	¥ 22,000

X68000シリーズ

商品	定価	価格
CZ-600C〔本体〕	¥369,000	¥150,000
CZ-600D〔0.39ディスプレー〕	¥129,800	¥ 62,000
CZ-601C〔本体〕	¥319,000	¥168 000
CZ-601D〔0.39ディスプレー〕	¥119,800	¥ 62,000
CZ-611C〔本体:20MB, HDD付〕	¥399,000	¥188,000
CZ-652C〔本体:1MB68000PROタイプ〕	¥298,000	¥ 168,000
CZ-662C〔本体:40MHDD付PROタイプ〕	¥408,000	¥218,000
CZ-602C〔本体:40MHDD付EXPERTタイプ〕	¥356,000	¥188,000
CZ-604C〔本体2MB〕	¥348,000	¥228,000
CZ-663C〔本体40MHDD〕	¥498,000	¥325,000
CZ-612C	¥466,000	¥228,000
CZ-603C	¥338,000	¥220,000
CZ-613C	¥448,000	¥278,000
CZ-653C	¥285,000	¥172,000
CZ-663C	¥395,000	¥238,000
CZ-602D〔0.39カラーディスプレーテレビ〕	¥ 99,800	¥ 64,000
CZ-602D BK〔0.39カラーディスプレーテレビ〕〔新品〕	¥ 99,800	¥ 72,800
CZ-604D〔0.31カラーディスプレー〕	¥ 94,800	¥ 59,800
CZ-605D〔0.39カラーディスプレーテレビ〕	¥115,000	¥ 78,000
CZ-611D〔0.31カラーディスプレーテレビ〕	¥145,000	¥ 64,000
CZ-612D〔0.31カラーディスプレーテレビ〕	¥119,800	¥ 70,000
CZ-613D〔0.31カラーディスプレーテレビ〕	¥135,000	¥ 80,000
CZ-603D〔0.31ディスプレー〕	¥ 84,800	¥ 54,800
CZ-606D〔0.31ディスプレー〕	¥ 79,800	¥ 55,800
CU-21CD〔21インチディスプレー〕	¥139,800	¥ 90,000

X-1シリーズ

商品	定価	価格
CZ-850D	¥129,800	¥ 38,000
CZ-855D	¥119,800	¥ 39,000
CZ-860D	¥ 92,200	¥ 48,000
CZ-870D	¥109,800	¥ 42,000
CZ-880D	¥109,800	¥ 55,000

周辺機器

商品	定価	価格
CZ-620H〔X68K用20MB外付HDD〕	¥178,000	¥ 58,000

X68000:X-1プリンター

商品	定価	価格
CZ-8PC2〔24ドット熱転写プリンター〕	¥ 69,800	¥ 25,000
CZ-8PC3〔24ドット熱転写プリンター〕	¥ 65,800	¥ 30,000
CZ-8PC4〔48ドット熱転写プリンター〕	¥ 99,800	¥ 43,000

ポケコン

商品	定価	価格
PC-1246DB〔新品同様〕	¥ 7,900	¥ 6,200
PC-1248DB〔新品同様〕	¥ 11,000	¥ 8,600
PC-1360〔新品〕	¥ 29,800	¥ 19,800
PC-1360+CE-140P〔ポケコンセット〕〔新品〕	¥ 72,000	¥ 22,800
PC-E200〔新品〕	¥ 22,000	¥ 17,800
PC-E500〔新品〕	¥ 28,800	¥ 24,800

ポケコンは1台から大量台数まで対応いたしておりますので御相談下さい。





★FUJITSU

商品	定価	価格
FM-TOWNS 1〔本体:1MBCDロム付〕	¥338,000	¥ 70,000
FM-TOWNS 2〔本体:2MBCDロム付〕	¥398,000	¥100,000
FM-TOWNS 1F	¥318,000	¥120,000
FM-TOWNS 2F	¥378,000	¥140,000
FM-TOWNS 1H	¥458,000	¥160,000
FM-TOWNS 2H	¥548,000	¥200,000
FM-DP531〔TOWNS用ディスプレー〕	¥ 89,800	¥ 61,000

FM-77/FM-TOWNSプリンター

商品	定価	価格
FM-PR353A〔15'漢字プリンター〕〔新品〕	¥138,000	¥ 98,000
FM-PR204B〔10'カラー熱転写プリンター〕	¥ 80,000	¥ 40,000
PR-40T〔15インチシティライター〕	¥127,500	¥ 93,000
PM1200F〔モデム〕	¥ 21,000	¥ 15,200
FMT-SP101〔アンプスピーカーシステム〕	¥ 29,800	¥ 19,800
FNT-KB101〔キーボード〕	¥ 20,000	¥ 14,000

★モデム

商品	定価	価格
MD-1200A III〔1200bpsオムロン〕〔新品〕	¥ 24,800	¥ 14,900
MD-12FS〔1200bpsモデム〕〔新品〕	¥ 21,000	¥ 15,800
MD-24FS4〔2400bps薄型モデム〕〔新品〕	¥ 34,800	¥ 26,200
コムスター1212AT〔NEC1200ボー〕〔新品〕	¥ 21,000	¥ 16,300
COMSTAR2424/5〔2400bps NEC〕〔新品〕	¥ 44,800	¥ 26,300
MD24FP4 II〔2400bpsオムロン〕〔新品〕	¥ 38,800	¥ 27,600
MD24FP5 II〔2400bpsオムロン〕〔新品〕	¥ 42,800	¥ 29,800
PV-M24VM5〔アイワMNP5〕〔新品〕	¥ 42,800	現金特価
PV-M24〔アイワMNP4〕	¥ 39,800	¥ 33,000
PV-M12「アイワ」〔新品〕	¥ 19,800	¥ 15,900

★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

限定5本 BJ-10V〔バブルジェットプリンター〕〔ケーブル付〕¥79,600➡¥55,000　限定3本 PC-9801UR〔本体〕¥218,000➡¥149,000

パソコン高く下取り買い取りマス!!

今お持ちの機種を高額下取りいたします。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ!…☎03-3987-7771

●クレジット例には、消費税及び送料等が全て含まれております。このままの金額で月々お支払い下さい。

今月の限定お買得品

★このワクの中の商品は限定品につき、お振込のみとさせていただきます。くわしくはお電話にてお確かめ下さい。

A コース PC-98DO+ 新製品
¥273,800
PC-98DO+〔本体〕……¥278,000
PC-KD882〔0.31カラーディスプレー〕…¥ 89,800
日本語MS-DOS 3.3C……¥ 9,800
NT-98B〔マウス〕……¥ 6,800
定価合計¥384,400➡¥273,800
スーパークレジットでお申込み出来ます。

B コース PC-8801MC1 新品限定品
¥78,000
定価¥169,000➡¥78,000

C コース PC-98DO+
¥305,800
PC-98DO+〔本体〕……¥278,000
PC-KD862S〔ステレオカラーディスプレー〕…¥ 99,800
日本語MS-DOS 3.3C……¥ 9,800
シムシティ+大航海時代……¥ 19,600
ポピュラス+ドラゴンスレイヤ英雄伝説……¥ 18,500
定価合計¥425,700➡¥305,800
スーパークレジットでお申込み出来ます。

PC-8801MA2 新品限定 5本
¥76,000
定価¥168,000➡¥76,000

C コース PC-8801MC
¥148,000
PC-8801MCmodel 2〔本体〕…¥199,000
PC-KD854N〔0.39カラーディスプレー〕¥ 84,800
バックアップディスク……¥ 6,800
定価合計¥290,600➡¥155,000

¥5,400×36回	ボなし　頭なし
¥7,800×24回	ボなし　頭なし

E コース PC-8801MC
¥167,000
PC-8801MCmodel 2〔本体〕…¥199,000
PC-KD862S〔ステレオスピーカ付ディスプレー〕¥ 99,800
バックアップディスク……¥ 6,800
定価合計¥305,600➡¥167,000

¥5,800×36回	ボなし　頭なし
¥8,400×24回	ボ1万　頭なし

今月の中古パソコン限定お買い得品

★他店とは比較のできない厳選された商品です。

EPSON PC-286VG S コース 30台限定コース
¥230,000
PC-286VF-STD〔本体〕……¥298,000
PC-KD854N〔0.39カラーディスプレー〕¥ 89,800
PCM.51〔EPSON-DOS〕……¥ 18,000
NT-98L〔PCマウス〕……¥ 6,800
合計¥418,600➡¥230,000
クレジットでもお申し込み出来ます。

FUJITSU FM TOWNS H コース
¥239,000
FM-TOWNS2F……¥378,000
FMT-DP533……¥ 69,800
FMT-KB101……¥ 20,000
システムソフト……¥ 20,000
定価合計¥487,800➡¥239,000
クレジットでもお申込み出来ます。

FUJITSU FM TOWNS 限定コース
¥222,000
FM-TOWNS2F……¥378,000
FMT-DP533……¥ 69,800
システムソフト……¥ 20,000
定価合計¥467,800➡¥222,000

NEC PC-9801RX21 新品限定品
¥185,000
PC-9801RX21……¥338,000
定価¥338,000➡¥185,000

PC-1360 限定品
プログラム編集機能付
PC-1360(ポケコン本体)¥29,800
合計¥29,800➡¥19,800

SHARP CE-140P 76%引 新品限定品
PC-1360 1425 1475用プリンター
7色カラードットプリンター
合計¥43,000➡¥ 3,980
PC-1360(ポケコン)+CE-140P(プリンター)
合計¥72,800➡¥22,800

EPSON | GT-1000
¥55,000
GT1000〔カラーイメージスキャナ〕…¥79,800
定価¥79,800➡¥55,000

PC-TV354 新品
¥69,800
PC-TV354〔TVチューナー付4050文字カラーディスプレー〕¥110,000
定価¥110,000➡¥69,800

AOYAMAデスク3
¥12,300
650〔幅〕×600〔奥行〕×1230〔高さ〕
現金大特価➡¥12,300
ワールドインアオヤマのラックは、やっぱりちょっとちがう……

AOYAMAデスク5
¥15,900
650〔幅〕×600〔奥行〕×1270〔高さ〕
現金大特価➡¥15,900
ワールドインアオヤマのラックは、やっぱりちょっとちがう……

SHARP X68000
¥178,000
CZ-652C〔X68000本体〕……¥298,000
定価¥298,000➡¥178,000

PCシリーズの最新作 PC CLUB A コース
PC-CLUB〔本体〕……¥168,000
CU-14FD〔0.31カラーディスプレー〕……¥ 74,800
日本語MS-DOSver4.01〔PC M-31〕……¥ 18,000
PC-マウス〔200カウントマウス〕……¥ 6,800
大戦略III〔シュミレーションの決定版〕……¥ 9,800
信長の野望戦国群雄伝〔光栄の売れ筋ソフト〕……¥ 9,800
遙かなるオーガスタ〔ポリンスによるリアル3Dゴルフ〕…¥ 12,800
合計¥300,000➡現金大特価
特別金利適応のためさらにクレジットがお得に!

PCシリーズの最新作 PC CLUB B コース
PC-CLUB〔本体〕……¥168,000
PC-KD882〔0.31NEC最新カラーディスプレー〕…¥ 89,800
日本語MS-DOSver4.01〔PC M-31〕……¥ 18,000
PC-マウス〔200カウントマウス〕……¥ 6,800
栄光は君に……¥ 9,500
ポピュラス……¥ 9,800
プロミスランド……¥ 4,800
プリンス・オブ・ペルシャ……¥ 8,800
合計¥315,500➡現金大特価
特別金利適応のためさらにクレジットがお得に!

EPSON PC CLUB (PC-286C) 箱なし 荷くずれ品
¥119,000
PC-286CLUB……¥168,000
定価¥168,000➡¥119,000

ワールド イン アオヤマにおまかせください。

クレジットご利用のご案内

手　続きはお電話でかんたんに

お電話をいただきましたら、支払日、引き落とし口座とお客様が不安に思っていたことがすべて解消。専門のクレジットスタッフがお役に立ちます。
※18歳未満の方はご両親のいずれかがお電話下さい。

業　界一番のスーパークレジットで

ご都合に合わせて自由にお支払い回数金額を設定できます。
手続きはとても簡単、そしてスピーディー。
もちろん手数料は超低金利。
お支払いも月々1,000円からとますますお得に使いやすくなったアオヤマのクレジットです。

学　生の味方キャンパスクレジットがますますワイドに

キャンパスクレジットのワクがグーンと拡がりました。最高10万円までのお買物ができ、手続きもその場で即OKお支払いも月々1,000円からと、とっても嬉しい。
アオヤマは皆さんを応援します。

お　支払いはナント84回まで!

お支払いは少なく、ゆっくりと。ワールドインアオヤマなら最長84回まで自由にセッティング。ボーナス額を増やしたり減らしたりは、もちろん、ボーナス一括や二括払いもOK。

ゆ　うゆうお支払いは8ヶ月先から

欲しい機種は今すぐ欲しい!
だけど以前のローンが残っているし……
就職してから始めたい――。
という方にお勧め。
8ヶ月先までならいつ始めてもOKです。
これならとっても安心ですね。

返品・交換について

返品・交換は商品到着後3日以内にお願いいたします。

〈返品・交換をお受けする場合〉

●不良品(キズ・汚損)が届いた場合。
●ご注文商品と違う商品が届いた場合。
上記の場合、返送料は当社が負担いたします。ただしお客様の事由(注文ミスなど)による返品の場合、返送料はお客様の負担となりますのでご了承下さい。
〈次の場合返品・交換はお受けできませんのでご注意下さい。〉
①1度ご使用になった商品。②お客様の責任でキズや汚れが生じた商品
③全ソフト商品

日中ご不在がちな方はお振込

昼間ご不在がちの方、お急ぎの方は銀行振込が便利です。
お申し込みからお届けまで、お時間をとりません。

●銀行振込みの場合

取引銀行	住友銀行 池袋支店
口座番号	普通 1065392
口座名	株式会社 ワールドイン アオヤマ

返品・交換についてのお問い合わせは
お客様相談室 03-3987-7795

電話でのご注文の場合

☎03-3987-7771

お電話番号はおかけ間違いのないようにお願いします。

北海道受注センター ☎011-251-6771
九州受注センター ☎092-672-7771
お好きな時間にお電話を!

テレフォンショッピング

電話受付時間
■月曜日～金曜日 10:30～20:30
■土・日曜日・祭日 10:30～19:00

クレジットカードもOK!

クレジットカードをお持ちの方お支払は1回払いです。お申し込みの際、①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。
カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。

日本信販　アメックス　JCB　セントラルファイナンス　ユニオン　VISA

ファクシミリでご利用の場合

03-3985-5221

●ご注文方法(黒色のボールペン、またはサインペンでご記入下さい。)
①電話番号・住所・氏名又はお客様番号、お支払い方法をご記入下さい。

各店FAXご案内

旭川店/0166-23-8040(代)
札幌店/011-232-8040(代)
池袋店/03-3985-5221(代)
福岡店/092-712-0310(代)

サポート

〈万一のときにも完全バックアップ〉

万一の初期不良があった場合でも当社では万全の体制でお客様をフォロー致します。通常の初期不良ワクを大きく拡げ、最長1ヶ月間まで、新品との交換を致しております。
●また、一週間以内の不良の場合はこちらからお荷物をひきとりに伺います。
※ソフト及び中古商品に関しましては1ヶ月サービスの対象外とさせて頂きます。

お客様相談室

03-3987-7795

すでにご注文いただいているお届け時間(時期)やメンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話下さい。

INFORMATION

〈各店のお休み〉●5月のお休み・2日(木)・9日(木)・16日(木)・23日(木)・30日(木)
●6月のお休み・6日(木)・11日(火)・12日(水)・13日(木)・14日(金)・20日(木)・27日(木)
〈福岡店のお休み〉●5月のお休み・1日(水)・8日(水)・15日(水)・22日(水)・29日(水)
●6月のお休み・5日(水)・11日(火)・12日(水)・13日(木)・14日(金)・19日(水)・26日(水)

ジョイパッドが、ついに頭脳を持った。

人間の思考、判断の微妙な変化が入力されると、その情報は内蔵のCPUでA-D変換され、ホスト・コンピュータへ高速で出力される。

- ●微妙なコントロールが自在にできるアナログ方式のスティックを装備
- ●アナログ方式のスロットルを装備
- ●270°回転式スロットル・パネル
- ●8種類のトリガーボタン
- ●パソコン/メガドライブ対応
- ●デジタル・モードに切り替えれば、従来のジョイスティック同様に使用可能
- ●手のひらにフィットする斬新なフォルム
- ●操作性を重視して配置されたトリガー及びスイッチ群



アナログ・ジョイパッド

XE-1AP

ANALOG/DIGITAL INTELLIGENT CONTROLLER SYSTEM

対応機種 | X68000シリーズ/MSX各機種
PC-8801シリーズ/PC-9801シリーズ（アタリ仕様のジョイスティック・ポートがあるもの）
FM-TOWNS/メガドライブ

本機をご利用になるためには、ご使用のソフトがアナログ・コントローラーまたはジョイスティックに対応している必要があります。

標準価格 13,800円（表示価格には消費税は含まれません）

本機はユーザーに了解なく内部機構等を変更、改良する場合がありますのであらかじめ御了承下さいませ

J-DMA 話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!
社団法人日本通信販売協会会員

COMPUTER BANK

LET'S CALL ☎(03)3797-1221

電話一本で あなたの お手元に

最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

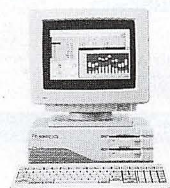
全商品保証付 中古も1年間の保証期間だから安心です。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
全国無料配達 お買い上げ一万以上、日曜配達可。
代金引換システム 翌日配送致します。

コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は

買取り専用デスク ☎03(3797)1231

NEC PERSONAL COMPUTER

PC-9801 DX2



NEC16ビット代表機。豊富なソフトが使える普及型機。

●PC98デスクトップ型入門機。FM音源ボード搭載でビジネスからホビーまで、豊富なソフトウェアーを活用できる16ビット機です。

▶ORIGINAL SET（ご注文番号／A-0671）

PC-9801DX2（NEC・本体）……………¥318,000
CU-14GD　（SHARP・モニター）……¥ 69,800
MS.DOS3.3C（NEC・ソフト）……………¥　9,800
Plspirit　（デーピーソフト・ソフト）…¥ 28,000

標準価格¥425,600▶ **現金特価¥294,800**

①¥ 6,000×36回／ボーナス¥25,000×6回
②¥ 9,700×24回／ボーナス¥28,000×4回
③¥14,500×18回／ボーナス¥25,000×3回

NEC PERSONAL COMPUTER

PC-98DO+



98のビジネスソフト、88のゲームソフトどちらも使えるパソコンです。

●EMS専用増設スロットと内蔵40MBハードディスクで個人ユースのビジネスソフトにも対応。88モードでもサウンド機能の強化によりさらに楽しめるパソコンになりました。

▶ORIGINAL SET（ご注文番号／A-0610）

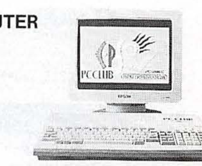
PC-98DO＋（NEC・本体）……………¥278,000
CU-14GD　（SHARP・モニター）……¥ 69,800

標準価格¥347,800▶ **現金特価¥260,000**

①¥ 8,500×24回／ボーナス¥25,000×4回
②¥11,500×18回／ボーナス¥30,000×3回
③¥ 9,000×36回／ボーナス無し

EPSON PERSONAL COMPUTER

PC CLUB



いまならゲームのデモディスク付。

●PC98互換機では最も安価な一台。若い方の入門機としてお薦めです。

▶ORIGINAL SET（ご注文番号／A-0622）

PC-286C（EPSON・本体）……………¥168,000
CU-14GD（SHARP・モニタ）…………¥ 69,800

標準価格¥237,800▶ **現金特価¥178,000**

①¥ 5,400×24回／ボーナス¥20,000×4回
②¥10,600×12回／ボーナス¥35,000×2回
③¥ 8,700×24回／ボーナス無し

SHARP PERSONAL COMPUTER

X68000 XVI



X-68000シリーズ最新機種。

●10MHzから16MHz/10MHzへクロックスピードの向上とSX-WINDOWの改良により大幅な高速化と使用性の向上を実現。

▶ORIGINAL SET（ご注文番号／A-0635）

CZ-634C（SHARP・本体）……………¥368,000
CZ-606D（SHARP・ディスプレイ）……¥ 79,800

標準価格合計¥447,800▶ **現金特価 大特価**

①¥ 7,800×36回／ボーナス¥25,000×5回
②¥12,400×24回／ボーナス¥27,000×4回
③¥ 9,400×48回／ボーナス無

FUJITSU PERSONAL COMPUTER

FM TOWNS 20F



CDロム搭載の32ビットハイパーメディアパソコン。

●ゲーム／ビジネス／パソコン通信と、幅広い用途で対応。また、誰にでも分かりやすい操作性で御家族のどなたでも御利用していただけます。

▶ORIGINAL SET（ご注文番号／A-0636）

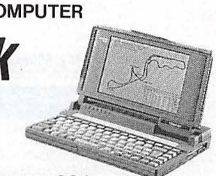
FM-TOWNS-20F（富士通・本体）……¥323,000
FMT-DP533（富士通・モニタ/ドットピッチ0.39）…¥ 69,800
FMT-KB105（富士通・キーボード/テンキー付JISキー）…¥ 30,000
ゲームソフト（遥かなるオーガスタ）………¥ 12,800
ゲームソフト（ウルティマ トリロジー）……¥ 12,800
ゲームソフト（ドラッケン）……………………¥　9,800

標準価格¥458,200▶ **現金特価¥328,000**

①¥ 6,000×36回／ボーナス¥32,000×6回
②¥ 9,700×24回／ボーナス¥38,000×4回
③¥11,400×36回／ボーナス無し

TOSHIBA PERSONAL COMPUTER

DynaBook



ノートパソコンのベーシック・ダイナブックSS001。

●ノートパソコン時代を創ったダイナブックシリーズの最初のモデル。2年前に発売されたとは思えない使いやすさ。ソフトも充実し将来性もあります。

▶ORIGINAL SET（ご注文番号／A-0645）

J-3100SS001（TOSHIBA・本体）……¥198,000

標準価格¥198,000▶ **特別価格¥89,800**

①¥ 4,400×24回／ボーナス無
②¥ 8,300×12回／ボーナス無
③¥31,700×3回／ボーナス無

上記以外の組み合せ、パソコン関連のご相談、その他お気軽にお電話下さい。

徹底指導!! お申し込みの際には、予め電話にてご予約下さい。

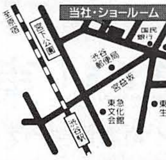


ビジネス・ソフト・スクール



5・6月受講生 受付中!!

〈講座名〉	〈開講時間〉	〈受講料〉	〈開講日〉
ワープロ「一太郎Ver4.3」初級	14:00～17:00	¥8,000	6月6日(木)
ワープロ「一太郎Ver4.3」中級	14:00～17:00	¥10,000	5月23日(木)・6月20日(木)
ワープロ「新松」活用	10:00～17:00	¥15,000	5月22日(水)・6月24日(月)
表計算「ロータス1-2-3」初級	10:00～16:00	¥10,000	6月4日(火)
表計算「ロータス1-2-3」応用	10:00～16:00	¥15,000	6月21日(火)・6月18日(火)
データベース「桐」基礎	10:00～17:00	¥15,000	5月20日(月)・6月12日(水)・6月19日(水)
データベース「桐」帳票	10:00～17:00	¥20,000	5月24日(金)・6月14日(金)・6月21日(金)
カード型「CARD 3」入門	10:00～16:00	¥12,000	6月11日(火)
カード型「CARD 3」実習	14:00～17:00	¥8,000	6月13日(木)
カード型「CARD 3」応用	14:00～17:00	¥8,000	5月29日(水)・6月26日(水)
統合型「MS-Works」	14:00～17:00	¥8,000	お問合せ下さい。



※掲載の受講料には消費税は含まれておりません。予めご了承下さい。

ネットワークサービス
全国どこでもすばやいサービスが受けられます。全国110ヶ所のアクセスポイントをもつＩＰＬネットワークです。モデムを通して、あなたのコンピュータとＩＰＬのデータベースが連結します。

3 プレゼント

キーボードレッスン
使用頻度の高い順に指がキーを覚えます。独自に開発したソフトをプレゼントします。もうキーボード上で文字を捜すことはありません。プログラミング上達に格段の差が生じます。（ＮＥＣ、ＥＰＳＯＮ本体。）

添削付通信教育講座
ＩＰＬが独自に開設している無料の講座です。３段階のテスト問題もあり、よりよい学習効果をあげるために添削付きになっています。当社に返送くだされば、解答してお届けいたします。ＮＥＣ、ＥＰＳＯＮ、ＳＨＡＲＰのシステムでお求めの方へ。

1年相当分のインクリボン
24時間、もうインク切れの心配はありません。IPLによって出された平均的な使用量に基づいてお渡しします。

IPLブランドのディスケットプレゼント
すぐにコンピュータと対話できるよう、品質を保証してシステムでお求めの方、全員に！

4 お得なお支払い

お求め易い価格と独自のシステムクレジットの用意がございます。ご希望の製品がない場合は、お電話ください。お申し込みはHOW TO ORDERのページをご利用下さい。クレジットには消費税は含まれています。

ステップアップクレジット
お客様のライフスタイルに合わせて、１回払いから最長84回まで自由に設定できます。例えば１年目は、月々1,000円、２年目から5,000円。ボーナス払いも１年目0円から、２年目20,000円、３年目50,000円というような年毎のステップアップも可能です。又、夏のボーナスは0円、冬のボーナスのみのお支払いや、夏10,000円、冬30,000円等、独得のお支払いもできます。月々とボーナスをクロスしたプラン等、自由にご利用下さい。





ボーナス払い
もう、今から冬のボーナス一括払いが可能です。夏のボーナス一括払いはもちろんです。ボーナスだけの２回、4、6、8、10回払いもあります。毎月のお支払いはありません。
製品はすぐお届けします。

9カ月先からのお支払い
いつでも９ヵ月先からお支払い開始を自由に設定できます。製品はすぐお届けします。

カレッジクレジット
大学生や専門学校生を対象にしたクレジット。低額の支払いから始めて、就職したら増額というように収入に合わせた設定が可能です。９ヵ月先からお支払い開始もＯＫです。通常、保証人は必要ありませんが、必要な場合はご連絡いたします。

豊富な中古情報
現在、クレジット支払い中の方にも、追加購入、買替えが月々1,000円程度の調整で簡単にできます。もちろん下取りやお客様のシステムアップ等、経済性を考慮しながら、クレジットができます。
メーカーからの新古品、中古製品も扱っています。製品は全て検査・整備済みです。しかも本体、モニタ、プリンタの全てに１年の保証がついています。

5 お届け

送料も当社が負担します。沖縄は航空便のため、配達料をいただく場合があります。

製品の翌日発送が可能
お振込み後、またはクレジット契約後より。

配送日の指定
（日曜、祭日、あなたの予定にあわせて）、特急配送（有料）
忙しいお客様はぜひご利用下さい。

代金引換えシステム
ご希望の方は製品到着時のお支払いもできます。

商品管理部
☎0467-24-1154
納期、配達日のお問い合わせ、ご指定日のご連絡に。

テレビでも活躍中！
数々の番組内に使用されるコンピュータプログラム等を制作担当しています。
- ●日本テレビ系　火曜サスペンス劇場
- ●テレビ朝日系　土曜ワイド劇場「赤カブ検事奮戦記」
- ●フジテレビ系　現代推理サスペンス劇場 他

ＩＰＬの開発スタッフがテレビのウラ側でも活躍しています。

Call 0467-24-7511.

KAMAKURA

NEC

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ
PC-9801DA

5インチ版か3.5インチ版かご希望の製品をお申しつけ下さい。

アクセス No.B06033

製品	価格
PC-9801DA2 or DA/U2(CPU386(20MHz)5"or3.5"×2、サウンド機能搭載)	¥448,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付、SHARP)	¥74,800
PIO-PC34FX-8MA(EMS対応8MB増設RAMボード、I/Oデータ)	¥115,000
IOS-10STD(キャシュ&RAMディスク)	¥6,000
HC-130(外付130MBHDD、アクセス19ms、SCSI仕様、ユーティリティ付、ICM)	¥178,000
TURBO C++1.0(オブジェクト指向型C言語)	¥29,800
PS98-019-HMW or HV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール)	¥9,800
PS98-1001-51 or 31(日本語MS-DOS(Ver3.3C)拡張機能セット)	¥8,200
PS98-S1101-52(日本語MS-WINDOWS(Ver3.0)大規模アプリケーションの実行か可能)	¥25,000
PC-9801-38L(マルチフォントROMボード、WINDOWS3.0に必須)	¥48,000

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥942,600 → IPL特別価格

月々	回数	ボーナス
¥4,900	×84回	ボーナス 43,000×14回
¥8,400	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥10,000	×60回	ボーナス 30,200×10回
¥11,200	×48回	ボーナス 40,000× 8回
¥13,400	×72回	ボーナス なし

アクセス No.B06030

製品	価格
PC-9801DA2 or DA/U2(CPU386(20MHz)5"or3.5"×2、サウンド機能搭載)	¥448,000
PC-TV455(0.31ピッチ、S端子、ヒデオボード、回転台、TVリモコン、NEC)	¥147,000
VP-2600PC(カラー136桁24ドット明朝体、漢字ゴシックシートフィーダ付、ハガキ可、EPSON)	¥145,000
インクリボン1年相当分供給(2巻。インク切れの心配無用。)	プレゼント中
PC-9872R(NEC純製品マウス)	¥10,000
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為のツール)	プレゼント中
TRUST EX80SII(内蔵型80MBHDD、SCSI仕様、アクセスタイム20ms、日本テクサ)	¥148,000
PS98-019-HMW or HV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール)	¥9,800
PS98-1001-51 or 31(日本語MS-DOS(Ver3.3C)拡張機能セット)	¥8,200
PV-A24VM5(高速2400bps、MNPクラス5、専用回線、同期通信可)	¥44,800
IPLオリジナルデスク(原稿用スタンド、スライド式テーブル付キーボード収納可能)	¥38,000
FR-4000(拡張スロットにセット、電話回線に接続するだけで高速9600bpsでのFAX送受信)	¥84,800

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥1,083,600 → IPL特別価格

月々	回数	ボーナス
¥5,400	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥8,500	×72回	ボーナス 40,000×12回
¥10,000	×60回	ボーナス 43,000×10回
¥13,700	×84回	ボーナス なし
¥20,300	×48回	ボーナス なし

check! check!

アクセス No.B06031

製品	価格
PC-9801DA2 or DA/U2(CPU386、5"or3.5"×2、サウンド機能搭載)	¥448,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切換可スタンド付、SHARP)	¥74,800
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可、EPSON)	¥94,800
インクリボン1年相当分供給(1タンク。インク切れの心配無用。)	プレゼント中

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥617,600 → ¥410,100

月々	回数	ボーナス
¥3,000	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥9,100	×60回	ボーナス なし
¥10,400	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥14,800	×24回	ボーナス 30,000× 4回
¥19,800	×24回	ボーナス なし

十分な試動期間を取ってあります
90日間
初期不良交換

HOW TO ORDER

お申し込み方法 ※18才未満の方は、保護者とご一緒にお申し込み下さい。

●ハガキでお申し込みの場合

下記の要領をご記入の上、ご送付ください。すぐに対応いたします。

①住所
②氏名・年齢
③電話番号
④アクセスナンバー
⑤オリジナルプラン
(製品名・機種名明記)
⑥支払い方法
●月々のお支払金額・回数
●ボーナス時のお支払い金額

〒248-00
鎌倉市雪の下4-1-12
㈱IPL商品管理部
ベーマガ係

●FAXの場合

左記のハガキの要領を明記の上
ベーマガ係までご送信ください。
FAXは24時間お申し込み可能です。

FAX番号—0467-24-0561

※お手持ちの機種を下取りに出して、買い換え等もお気軽にご相談下さい。

●お電話の場合

全国のIPL EXPRESSへどうぞ。月曜日～土曜日AM10：00～PM8：00

鎌倉本社……0467-24-7511	札幌……011-621-1444
銀座……03-3541-3058	仙台……022-266-0531
青山……03-3470-0061	広島……082-293-7881
大阪……06-311-2736	福岡……092-481-2644

●サポートデスク

ビギナーズホットライン(初心者の方の相談窓口)……0467-24-0941
テクニカルホットライン(コンピュータの問題解決窓口)……0467-24-2040
メンテナンス部(代替機・初期不良・返品交換・買い換え等)……0467-24-0453

お支払い方法

●銀行振り込みの場合のお振り込み先

取引銀行 (口座番号)	三菱銀行 鎌倉支店 (普4956791) / 第一勧業銀行 鎌倉支店 (普1180564)
口座名	株式会社 アイピーエル
TEL	0467-24-7511 (代)

●代金引換システム

製品到着時でのお支払いも承ります。地域によってお受けできない場合もあります。

お申し込み用紙 ※18才未満の方は、保護者とご一緒にお申し込み下さい。

フリガナ
御氏名 ________________ ㊞ ・ オ

住所 〒 ________________

TEL ________ ( ) ________

勤務先 ________________

住所 〒 ________________

TEL ________ ( ) ________

●購入セットのアクセスNo.
(例：アクセスNo.B00000) ________

●お申し込みの雑誌名 ________

●購入セットに追加、もしくは変更・削除する製品又は、単品でお求めになりたい製品(メーカー名・機種名を明記)

●セットNo.以外のフリープラン(メーカー名・機種名を明記)

●月々のお支払い金額×回数 ________ ¥ × 回

●ボーナス時のお支払い金額 ________ ¥ × 回

●御意見・御要望

現金書留の場合も同封して下さい。

IPL
4-1-12 YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL：0467-24-7511(代)
FAX：0467-24-0561

アクセス No.B06002

品名	価格
PC-9801DA2 or DA/U2(CPU386(20MHz)5"or3.5"×2、サウンド機能搭載)	￥448,000
PC-KD862S(スピーカ内蔵、ステレオ再生、14"カラーCRT、回転台付、アナログ)	￥99,800
ミュージ郎Jr.BOARD(サウンドボード感覚でMIDI音源を使用)	￥59,800
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可、EPSON)	￥94,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。)	プレゼント中
TRUST GT100(内蔵用100MBHDDユニット/SCSI対応20ms、日本テクサ)	￥188,000
EDA-4000(高速32ビットデータバス対応4MB内部増設RAMボード、メルコ)	￥59,800
PS98-019-HMW or HV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール)	￥9,800
一太郎Ver4.3(MS-DOS版 拡張メモリをEMSメモリとして可。ワープロソフト)	￥58,000
PC-9872R(NEC純製品マウス)	￥10,000
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為のツール)	プレゼント中
MPS-500JH(無停電電源装置、CRT下に設置可、サンケン)	￥39,800

K の 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ￥1,067,800 ➡ IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
￥6,500	×72回	ボーナス 50,000×12回
￥9,800	×72回	ボーナス 30,000×12回
￥13,400	×84回	ボーナス なし
￥20,300	×36回	ボーナス 30,000× 6回
￥19,800	×48回	ボーナス なし

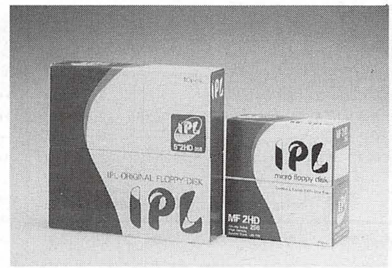
アクセス No.B06001

品名	価格
PC-9801DA2 or DA/U2(CPU386(20MHz)5"or3.5"×2、サウンド機能搭載)	￥448,000
XC-1498C II(14"0.28カラーCRTチルト台付、三菱)	￥107,000
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可、EPSON)	￥94,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。)	プレゼント中
TURBO C++1.0(オブジェクト指向型C言語)	￥29,800
MS QuickBasic(エディタ、インタープリタ、デバッガ、コンパイラを統合)	￥20,000
MICROSOFT Works(ワープロ、表計算、データベース、通信を統合操作)	￥40,000
PS98-019-HMW or HV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール)	￥9,800
PS98-1001-51 or 31(日本語MS-DOS(Ver3.3C)拡張機能セット)	￥8,200
PIO-DA134-4M(4MB内部増設RAMボード、I/Oデータ)	￥49,800
IOS-10STD(キャシュ&RAMディスク)	￥6,000
COMSTARZ CLUB 24/5(MNPクラス5対応、2400/1200BPS全二重、NEC)	￥39,800
MS-3AUTO(移動量4段自動切替マウス)	￥8,900
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為のツール)	プレゼント中

K の 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ￥862,100 ➡ IPL特別価格

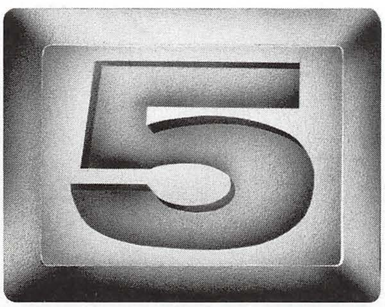
月額	回数	ボーナス
￥5,000	×72回	ボーナス 39,000×12回
￥7,900	×60回	ボーナス 30,000×10回
￥11,500	×72回	ボーナス なし
￥14,600	×36回	ボーナス 30,000× 6回
￥19,600	×36回	ボーナス なし



IPLブランドのディスケットを無料でお付けしています。すぐにコンピュータと対話できるよう、品質を保証して、システムでお求めの方全員に。

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ **PC-9801DX**

5インチ版か3.5インチ版かご希望の製品をお申しつけ下さい。



年間完全保証

HDDドライブ交換￥70,000以上、プリンタヘッド交換￥30,000以上も完全保証。
保証内容を他と比較してください。

アクセス No.B06003

品名	価格
PC-9801DA2 or DA/U2(CPU386(20MHz)3.5"or5"×2、サウンド機能搭載)	￥448,000
Little Z40(SASI仕様40MBハードディスクユニット付、緑電子)	￥98,000
PS98-019-HMW or HV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール)	￥9,800
GT-6000(高解像度300dpi、写真など微妙なトーンの原稿も適確な読取り可、EPSON)	￥178,000
RS-232Cケーブル	プレゼント中

K の 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ￥733,800 ➡ IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
￥5,100	×72回	ボーナス 30,000×12回
￥6,400	×60回	ボーナス 30,000×10回
￥10,100	×72回	ボーナス なし
￥13,900	×36回	ボーナス 20,000× 6回
￥17,300	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B06007

品名	価格
PC-9801DX2 or DX/U2(80286+V30、1MB5"or3.5"×2FD、HDD内蔵可能、FM音源内蔵)	￥318,000
PC-KD882(15インチ0.31ピッチ、ノングレア、チルト付、NEC)	￥89,800
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可、EPSON)	￥94,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。)	プレゼント中
PC-9872R(NEC純製品マウス)	￥10,000
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為のツール)	プレゼント中
PS98-019-HMW or HV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール)	￥9,800
Z's STAFF KID98(豊富な編集機能のグラフィックツール)	￥28,000
ロードモナーク	￥9,800
大戦略III'90	￥9,800

K の 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ￥570,000 ➡ IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
￥3,000	×72回	ボーナス 30,000×12回
￥5,700	×48回	ボーナス 30,000× 8回
￥9,000	×60回	ボーナス なし
￥10,300	×36回	ボーナス 20,000× 6回
￥13,600	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B06004

品名	価格
PC-9801DA2 or DA/U2(CPU386(20MHz)3.5"or5"×2、サウンド機能搭載)	￥448,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付、SHARP)	￥74,800
BJ-130J(48ドット低騒音バブルジェット漢字148/秒シートフィーダ付、CANON)	￥198,000
プリンタケーブル	￥2,800
インクリボン1年相当分供給(1タンク。インク切れの心配無用。)	プレゼント中
PS98-019-HMW or HV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール)	￥9,800
PI EXE PLUS	￥58,000
大戦略III'90	￥9,800
A列車で行こうIII(アートディンク)	￥12,800
TN-98B(200カウントバスマウス)	￥5,800
マウスパッド(マウスをスムーズに動かす為のツール)	プレゼント中

K の 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ￥819,800 ➡ IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
￥5,000	×72回	ボーナス 37,000×12回
￥10,000	×24回	ボーナス 104,000× 4回
￥11,100	×72回	ボーナス なし
￥15,700	×36回	ボーナス 20,000× 6回
￥19,000	×36回	ボーナス なし

Computer Card誕生！



IPLの会員カードができました。

話題の新製品やソフトはもちろん、「チケットぴあ」の予約、航空券やJR乗車券が電話一本で受けられます。あとは届くのを待つだけ。割引きや優待サービス、情報誌もあります。

Information from IPL

消費税は含まれています

IPL
4-1-12 YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL：0467-24-7511(代)
FAX：0467-24-0561

SHARP

X68000 プレゼント！

お買い上げの方に
お好きなものを１つプレゼント!!

1.ワールドスタジアム　2.イメージファイト
3.パロディウスだ　4.エメラルドドラゴン
5.シムシティ　6.ポピュラス
7.ワールドコート　8.遙かなるオーガスタ
9.銀河英雄伝説II　10.ラグーン

X68000 XVI

アクセス No.B06301

CZ-644CTN(高速16MHz、メモリ2MB、80MB(SCSI)HDD搭載) ········· ¥518,000
CZ-606DTN(超高解像度0.31ドット14"チルト台付、チタン) ········· ¥ 79,800
CZ-6BP1(数値演算プロセッサボード) ········· ¥ 79,800
サイクロンExpressα68(超高速レイトレーシングソフト) ······ ¥ 98,000
Z's DIGITAL CRAFT(3次元ワイヤーフレーム描写アニメーションJGや花子に転送可) ¥ 39,800
Z's STAFF PRO68K(豊富な編集機能のグラフィックツール) ······ ¥ 58,000
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。) ·········プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥873,400 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥3,600	×84回	ボーナス 47,000×14回
¥ 6,300	×72回	ボーナス 38,000×12回
¥ 7,500	×60回	ボーナス 40,000×10回
¥13,200	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥12,600	×72回	ボーナス なし

アクセス No.B06302

CZ-644CTN(高速16MHz、メモリ2MB、80MB(SCSI)HDD搭載) ········· ¥518,000
CZ-613DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカチルトリモコン付) ······ ¥135,000
CZ-8PC5-BK(美しい印字！48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等、SHARP) ¥ 96,800
CZ-8NJ2(増々ゲームがおもしろくなるソイバースティック、アナログ) ¥ 23,800
CZ-6VT1-BK(カラーイメージユニット、テロッパー機能付) ········· ¥ 69,800
Z's STAFF PRO68K(豊富な編集機能のグラフィックツール) ······ ¥ 58,000
CZ-251BS(画面のイメージ通り、画面に見たままの文書作成ができる。) ¥ 39,800
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。) ·········プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥941,200 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥5,000	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥ 8,000	×60回	ボーナス 42,000×10回
¥ 9,500	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥12,100	×84回	ボーナス なし
¥15,000	×60回	ボーナス なし

アクセス No.B06300

CZ-644CTN(高速16MHz、メモリ2MB。80MB(SCSI)HDD搭載) ········· ¥518,000
CZ-613DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカチルトリモコン付) ······ ¥135,000
CZ-8PC5-BK(美しい印字！48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等、SHARP) ¥ 96,800
CZ-245LS(ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ) ········· ¥ 44,800
CM-64(LA/PCMサウンド、モジール) ········· ¥129,000
SX-68M(MIDI音源ボード、電波新聞) ········· ¥ 19,800
CZ-8NJ2(増々ゲームがおもしろくなるサイバースティック、アナログ) ¥ 23,800

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥967,200 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥4,300	×84回	ボーナス 50,000×14回
¥ 7,000	×72回	ボーナス 42,000×12回
¥ 9,900	×60回	ボーナス 35,000×10回
¥11,000	×48回	ボーナス 46,000× 8回
¥12,600	×84回	ボーナス なし

アクセス No.B06504

CZ-644CTN(高速16MHz、メモリ2MB。80MB(SCSI)HDD搭載) ········· ¥518,000
CZ-606DTN(超高解像度0.31ドット14"チルト台付、チタン) ········· ¥ 79,800
X68000フェア(プレゼントの中から好きなゲームを1つお選び下さい。) ·········プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥597,800 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥4,200	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥ 8,200	×72回	ボーナス なし
¥10,600	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥13,900	×36回	ボーナス なし
¥15,000	×24回	ボーナス 30,000× 4回

買取保証

IPLで購入された場合、買取・下取りいたします
安心の製品買取保証制度

アクセス No.B06305

CZ-634CTN(高速16MHz、メモリ2MB。80MB(SCSI)HDD内蔵可能) ······ ¥368,000
CU-21HD(迫力の21"スピーカー機能付。グラフィックもゲームも抜群！SHARP) ······ ¥148,000
CZ-6TUBK(テレビ用チューナー。テレビも見れて楽しさ倍増！SHARP) ········· ¥ 33,100
CZ-213MS(マウスを使った簡単操作の演奏用ミュージックツール) ··· ¥ 18,800
CZ-6BM1(MIDIボード、SHARP) ········· ¥ 26,800
CZ-8PC5-BK(美しい印字！48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等、SHARP) ¥ 96,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) ······プレゼント中
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。) ·········プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥691,500 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥2,100	×84回	ボーナス 40,000×14回
¥ 3,400	×72回	ボーナス 38,000×12回
¥ 6,000	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥ 6,400	×48回	ボーナス 40,000× 8回
¥11,000	×60回	ボーナス なし

アクセス No.B06306

CZ-634CTN(高速16MHz、メモリ2MB、80MB(SCSI)HDD内蔵可能) ······ ¥368,000
CZ-613DTN(15インチ0.31ピッチ2スピーカチルトリモコン付) ······ ¥135,000
PC-9801UF(CPUV30HL(16MHz)メモリ640KB、3.5インチFDD×2、サウンド機能搭載) ¥218,000
PC-CA402(アナログCRTケーブル 15ピン<->15ピン) ········· ¥ 4,800
PS98-019-HV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール) ········· ¥ 9,800
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可、EPSON) ··· ¥ 94,800
プリンタケーブル ········· ¥ 8,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) ······プレゼント中
大戦略III 3.5 ········· ¥ 9,800
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。) ·········プレゼント中

Kの　出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥849,000 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥2,800	×84回	ボーナス 48,000×14回
¥ 5,100	×72回	ボーナス 41,000×12回
¥ 6,800	×60回	ボーナス 40,000×10回
¥10,000	×48回	ボーナス 36,000× 8回

十分な試動期間を取ってあります
90日間
初期不良交換

アクセス No.B06509

CZ-634CTN(高速16MHz、メモリ2MB。80MB(SCSI)HDD内蔵可能) ······ ¥368,000
CZ-605DBK(15インチ0.39ピッチ2スピーカ、チルトリモコン付) ······ ¥115,000
CZ-8PC5-BK(美しい印字！48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等、SHARP) ¥ 96,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) ······プレゼント中
CZ-251BS(画面のイメージ通り、画面に見たままの文書作製ができる。) ¥ 39,800
Z's STAFF PRO68K(豊富な編集機能のグラフィックツール) ··· ¥ 58,000
XE-1AP(アナログジョイパッド) ········· ¥ 13,800
X68000フェア(プレゼントの中から好きなゲームを1つお選び下さい。) ·········プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥691,400 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥5,000	×72回	ボーナス 29,500×12回
¥ 9,900	×72回	ボーナス なし
¥13,600	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥16,900	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B06503

CZ-634CTN(高速16MHz、メモリ2MB。80MB(SCSI)HDD内蔵可能) ······ ¥368,000
CZ-606DTN(超高解像度0.31ドット14"チルト台、チタン) ········· ¥ 79,800
ITX-130S(外付大容量HDD。130MB) ········· ¥158,000
CZ-245LS(ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ) ········· ¥ 44,800
CZ-6BM1(MIDIボード、SHARP) ········· ¥ 26,800
CZ-261MS(Music studioPRO68K MIDI V2) ········· ¥ 28,800
CZ-247MS(MIDI楽器が楽しめるミュジックソフト) ········· ¥ 28,800
CZ-248MS(101曲のMUSIC PRO用データ) ········· ¥ 8,800
ラプラスの魔 68(ハミングハードソフト) ········· ¥ 7,800
サバッシュ X68 ········· ¥ 8,800
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。) ·········プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥760,400 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥5,000	×72回	ボーナス 37,000×12回
¥11,200	×72回	ボーナス なし
¥14,100	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥15,000	×48回	ボーナス なし
¥22,400	×24回	ボーナス 30,000× 4回

消費税は含まれています

IPL'S STYLE

Call 0467-24-7511.

KAMAKURA

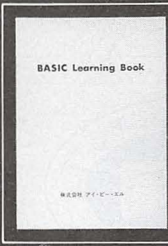
アクセス No.B06502

CZ-634CTN(高速16MHz、メモリ2MB、80MB(SCSI)HDD内蔵可能) …… ¥368,000
CZ-605DBK(15インチ0.39ピッチ2スピーカ、チルトリモコン付) …… ¥115,000
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。) ………プレゼント中

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標準価格 ¥483,000 ➡ IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥3,400	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥ 7,600	×60回	ボーナス なし
¥ 8,200	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥11,600	×36回	ボーナス なし
¥16,600	×24回	ボーナス なし



IPL Press

無料で添削付きの通信講座が受けられます。より良い学習効果のために。

NEC、EPSON、SHARP

X68000 PRO II

アクセス No.B06510

CZ-653CBK(メインメモリ1MB、複数のウインドウを同時にオープン可) ¥285,000
CZ-605DBK(15インチ0.39ピッチ2スピーカ、チルトリモコン付) …… ¥115,000
AIR COMBAT 遊撃王II(システムソフト) ……………… ¥ 8,800
続・ダンジョンマスターX68 ……………… ¥ 9,800
CZ-8NJ2(増々ゲームがおもしろくなるサイバースティック、アナログ) ¥ 23,800
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。) ………プレゼント中

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標準価格 ¥442,400 ➡ IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥3,100	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥ 6,500	×72回	ボーナス なし
¥ 7,700	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥10,900	×24回	ボーナス 30,000× 4回
¥15,900	×24回	ボーナス なし

アクセス No.B06511

CZ-653CBK(メインメモリ1MB、複数のウインドウを同時にオープン可) ¥285,000
CU-21HD(迫力の21"スピーカー機能付。グラフィクもゲームも抜群！、SHARP) …… ¥148,000
CZ-6TUBK(テレビ用チューナー。テレビも見れて楽しさ倍増！、SHARP) ¥ 33,100
CZ-8PC5-BK(美しい印字！48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等、SHARP) ¥ 96,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切の心配無用。) ……プレゼント中
X68000フェア(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい。) ………プレゼント中

出張 返品交換 初期不良 5年保証

標準価格 ¥562,900 ➡ IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥4,600	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥ 8,900	×60回	ボーナス なし
¥10,200	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥13,500	×36回	ボーナス なし
¥14,400	×24回	ボーナス 30,000× 4回

EPSON

PC-386M-STD

アクセス No.B06100

PC-386M-STD(386SX16MHzメモリ640KB3.5"×2) …………… ¥328,000
CU-14TV(高解像度0.31ミリTVリモコン付、アナログケーブル同梱、SHARP) ……… ¥ 98,800
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可、EPSON) … ¥ 94,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) ……プレゼント中
PCMS2(マウス) ……………… ¥ 5,800
MUSIC PRO98(楽譜を入力するだけで音楽演奏、印刷機能付) …… ¥ 18,800

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥546,200 ➡ IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥1,500	×84回	ボーナス 30,000×14回
¥ 3,600	×72回	ボーナス 22,000×12回
¥ 4,000	×60回	ボーナス 25,000×10回
¥ 7,300	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥ 8,100	×60回	ボーナス なし

PC 286VG

アクセス No.B06520

PC-286VG-STD(CPU80286 16MHz640MB5FDD×2) …………… ¥268,000
SOUND ORCHESTRA-VS(ステレオサウンドボード、EMS搭載) ¥ 36,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付、SHARP) ……… ¥ 74,800
AP-600PC(熱転写24ドット80桁漢字プリンタ、漢字86字/秒) ……… ¥ 64,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) ……プレゼント中
PS98-019-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール) … ¥ 9,800
A列車で行こうIII(アートディンク) ……………… ¥ 12,800

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥466,200 ➡ IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥2,700	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥ 6,800	×60回	ボーナス なし
¥10,400	×36回	ボーナス なし
¥11,600	×24回	ボーナス 20,000× 4回
¥14,900	×24回	ボーナス なし

PC CLUB

EPSON PC CLUB プレゼント！

お買い上げの方にお好きなものを1つプレゼント!!

1. 栄冠は君に
2. 信長の野望・武将風雲録
3. 遙かなるオーガスタ
4. ロードモナーク
5. 銀河英雄伝説II
6. DRAKKHEN
7. 機甲師団
8. ファーストクイーンII
9. ポピュラス
10. F15 ストライクイーグルII
11. シムシティー
12. グランプリサーカス
13. A. III.
14. グランプリサーカスパワーアップキット

アクセス No.B06540

PC CLUB(CPU286FM音源スピーカ内蔵3.5"×2FDD10MHz/6MHz切替) ¥168,000
CU-14FD(0.31目に優しいアンバー色、カラーの切替可スタンド付、SHARP) ……… ¥ 74,800
PCMS2(マウス) ……………… ¥ 5,800
信長の野望・武将風雲録 ……………… ¥ 9,800
ソーサリアン(日本ファルコム) ……………… ¥ 9,800
PC CLUBプレゼント(プレゼントの中からお好きなゲームを一つお選び下さい) プレゼント中

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥268,200 ➡ IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥3,900	×72回	ボーナス なし
¥ 3,400	×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥ 6,800	×36回	ボーナス なし
¥ 6,400	×24回	ボーナス 20,000× 4回
¥ 9,700	×24回	ボーナス なし

代替機の無料貸出

修理期間も安心。問題が起こった時、
無料で直ちに代替機を貸出し致します。

アクセス No.B06111

PC CLUB(CPU286FM音源スピーカ内蔵3.5"×2FDD10MHz/6MHz切替) ¥168,000
CR-4000(見易いノングレア0.31カラー、アンバー、グリーン切替可、EPSON) ……… ¥ 94,800
PCCRS(CRTスタンド) ……………… ¥ 10,000
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可、EPSON) … ¥ 94,800
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) ……プレゼント中
Z's STAFF KID98(説得！文書とイメージの融合。カラーハードコピーグラフィック) ¥ 28,000
一太郎dash(豊富な印刷バリエーションが楽しめる日本語ワープロソフト) ……… ¥ 39,000
PS98-019-HV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール) …… ¥ 9,800
PC CLUBプレゼント(お好きなゲームをプレゼントの中から一つお選び下さい) プレゼント中

返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥444,400 ➡ IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥2,000	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥ 3,900	×48回	ボーナス 26,000× 8回
¥ 4,900	×36回	ボーナス 34,000× 6回
¥ 5,600	×84回	ボーナス なし
¥ 8,300	×48回	ボーナス なし

アクセス No.B06231

PC CLUB(CPU286FM音源スピーカ内蔵3.5"×2FDD10MHz/6MHz切替) ¥168,000
PC-KD862S(スピーカ内蔵、ステレオ再生、14"カラーCRT、回転台付、アナログ) …… ¥ 99,800
PC-PR150T(熱転写48ドット漢字プリンタ、漢字50字/秒) ………… ¥ 64,600
インクリボン1年相当分供給(5巻。インク切れの心配無用。) ……プレゼント中
Sound Palettt(表現力豊かな本格的音楽演奏が楽しめる。要MS-DOS、マウス) … ¥ 54,800
PS98-019-HV(日本語MS-DOS(Ver3.3C)アプリケーション用インストール) …… ¥ 9,800
PCMS2(マウス) ……………… ¥ 5,800
A列車で行こうIII(アートディンク) ……………… ¥ 12,800
PC CLUBプレゼント(プレゼントの中からお好きなゲームを一つお選び下さい) プレゼント中

Kの 返品交換 代替 初期不良 5年保証

標準価格 ¥415,600 ➡ IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥3,800	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥ 6,300	×72回	ボーナス なし
¥10,800	×36回	ボーナス なし
¥12,200	×24回	ボーナス 20,000× 4回
¥15,500	×24回	ボーナス なし

オリジナルディスケット　Kの キーボードレッスン　添削付通信教育講座　出張 全国出張サービス　返品交換 返品・交換保証制度　代替 代替機の無料貸出　初期不良 初期不良交換3カ月保証制度　5年保証 5年間完全保証

IPL

4-1-12 YUKINOSHITA KAMAKURA-SHI
TEL：0467-24-7511(代)
FAX：0467-24-0561

FUJITSU

FM TOWNS

アクセス No.B06821

品名	価格
FMTOWNS-80H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2,80MBHDD内蔵)	¥623,000
FMT-DP532(14"0.26ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥138,000
FMT-KB105(TOWNSテンキー、JIS配列)	¥30,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10")	¥80,000
インクリボン1年相当分供給(5巻、インク切れの心配無用。)	プレゼント中
FMPR-203T1(トラクタユニット)	¥8,000
FM60-711(プリンタケーブル)	¥6,800
TOWNS VNET V1.1(通信ソフト)	¥18,000
FMT-MD302(2400bps全二重内蔵モデム、MNP5対応)	¥49,000
FMT-SP101(20Wステレオアンプ内蔵スピーカ)	¥29,800
FMT-402TOWNS用(MIDIボード、汎用スロットに装着)	¥35,000
FMT-412(ビデオカードII、Sビデオ対応)	¥40,000
FMSC-201G(26万色読取りカラーイメージスキャナ、A6サイズ)	¥89,800
日本語MS-DOS V3.1(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥18,000
広辞苑CD-ROM(日本語MS-DOS必須)	¥28,000
英和新クラウン和英新辞典	¥24,000
FM-OASYS(容易なグラフ作成などCD-ROM対応高機能日本語ワープロソフト)	¥58,000
Lotus 1-2-3(超高速、表計算グラフ処理データベース)	¥98,000
Towns PAINT V1.1(複数の画面モード対応、リアルタイムの高速動作)	¥38,000
Towns SOUND V1.1(内蔵FM、PCM音源で自由に音を作成)	¥28,000
F-BASIC386 V1.1(80386ネイティブモード対応BASICインタプリタ)	¥25,000
TOWNSプレゼント(プレゼントの中からお好きなゲームを一つお選び下さい)	プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥1,464,400 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥12,900	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥16,300	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥20,100	×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥19,200	×84回	ボーナス なし
¥36,300	×36回	ボーナス なし

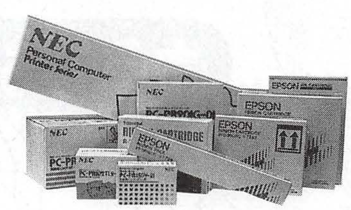
アクセス No.B06807

品名	価格
FMTOWNS-40H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2,40MBHDD内蔵)	¥473,000
FJ-SIM32-2M(2MB増設RAMボード)	¥45,000
FMT-DP531(14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥89,800
FMT-KB205(TOWNSテンキー、親指配列)	¥30,000
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10")	¥80,000
インクリボン1年相当分供給(5巻、インク切れの心配無用。)	プレゼント中
FMPR-203T1(トラクタユニット)	¥8,000
FM60-711(プリンタケーブル)	¥6,800
FMSC-611G(A4サイズ1677万色フルカラー対応で表現可能)	¥198,000
FMT-352(80387数値演算プロセッサ)	¥120,000
FMT-412(ビデオカードII、Sビデオ対応)	¥40,000
日本語MS-DOS V3.1(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥18,000
High C コンパイラ V1.4(開発ツール)	¥40,000
TOWNS386ASMツールキットV1.1(開発ツール)	¥80,000
F-BASIC386 V1.1(80386ネイティブモード対応BASICインタプリタ)	¥25,000
FM-OASYS(容易なグラフ作成などCD-ROM対応高機能日本語ワープロソフト)	¥58,000
C-TRACE TOWNS(注目のレイトレーシンググラフィックソフト)	¥68,000
Z's DIGITAL CRAFT(感性への贈物、3Dイメージシミュレータ)	¥39,800
FMT-402(MIDIボード、汎用スロットに装着)	¥35,000
TOWNSプレゼント(プレゼントの中からお好きなゲームを一つお選び下さい)	プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥1,454,400 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥13,100	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥16,500	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥19,400	×84回	ボーナス なし
¥28,200	×36回	ボーナス 50,000× 6回
¥28,700	×48回	ボーナス なし



24時間、インク切れの心配は要りません。
IPLから、プリンターには、1年相当分のインクリボンが、無料で供給されます。

FM TOWNS プレゼント！

お買い上げの方に
お好きなものを1つプレゼント!!

1. A. III.
2. シムシティ
3. DRAKKHEN
4. 富士通ハビタット
5. イメージファイト
6. AYA
7. ギャラクシーフォースII
8. ドラゴンスレイヤー
9. Orgel(オルゴール)
10. 遙かなるオーガスタ
11. ウィザドリィーV
12. ポピュラス

アクセス No.B06806

品名	価格
FMTOWNS-20F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2)	¥323,000
FMT-DP533(14"0.39ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥69,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー、JIS配列)	¥30,000
Print Boy II(TOWNS、FMRにNEC系、EPSONプリンタを接続)	¥29,800
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可、EPSON)	¥94,800
インクリボン1年相当分供給(5巻、インク切れの心配無用)	プレゼント中
FM-OASYS(容易なグラフ作成等CD-ROM辞書対応日本語ワープロソフト)	¥55,000
広辞苑CD-ROM(日本語MS-DOS必須)	¥28,000
英和新クラウン和英新辞典	¥24,000
日本語MS-DOS V3.1(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥18,000
CEDIT TOWNS(グラフィック)	¥30,000
HYPER PLANET(世界各地から星空を完全シュミレート)	¥12,800
TOWNSプレゼント(プレゼントの中からお好きなゲームを一つお選び下さい)	プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥715,200 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥5,200	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥9,200	×84回	ボーナス なし
¥15,000	×36回	ボーナス 14,500× 6回
¥17,400	×36回	ボーナス なし
¥16,700	×24回	ボーナス 50,000× 4回

アクセス No.B06805

品名	価格
FMTOWNS-40H(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2,40MBHDD内蔵)	¥473,000
FMT-DP533(14"0.39ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥69,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー、JIS配列)	¥30,000
FMT-TU101(S端子対応、TV映像受信チューナー、リモコン付)	¥39,800
FMT-MD302(2400bps全二重内蔵モデム、MNP5対応)	¥49,000
High C コンパイラ V1.4(開発ツール)	¥40,000
F-BASIC386 V1.1(80386ネイティブモード対応BASICインタプリタ)	¥25,000
TOWNS386ASMツールキットV1.1(開発ツール)	¥80,000
日本語MS-DOS V3.1(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥18,000
TOWNS VNET V1.1(通信ソフト)	¥18,000
HYPER PLANET(世界各地から星空を完全シュミレート)	¥12,800
ギャラクシーフォースII	¥9,800
TOWNSプレゼント(プレゼントの中からお好きなゲームを一つお選び下さい)	プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥865,200 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥4,300	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥7,600	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥11,400	×84回	ボーナス なし
¥16,500	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥30,900	×24回	ボーナス なし

アクセス No.B06801

品名	価格
FMTOWNS-20F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2)	¥323,000
FMT-DP532(14"0.26ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥138,000
FMT-KB105(TOWNSテンキー、JIS配列)	¥30,000
F-BASIC386 V1.1(80386ネイティブモード対応BASICインタプリタ)	¥25,000
日本語MS-DOS V3.1(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥18,000
FMT-SP101(20Wステレオアンプ内蔵スピーカ)	¥29,800
FMT-402(MIDIボード、汎用スロットに装着)	¥35,000
CM-32L(LAサウンド・モジュール)	¥69,000
MUSIC PRO TOWNS MIDI(手書き感覚で楽譜入力、MIDI音源に対応し忠実に演奏)	¥38,800
ドラッケン(ロールプレイング)	¥8,800
オルゴール	¥12,800
TOWNSプレゼント(プレゼントの中からお好きなゲームを1つお選び下さい)	プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥729,200 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥5,500	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥10,500	×72回	ボーナス なし
¥13,000	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥17,500	×24回	ボーナス 50,000× 4回
¥18,000	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B06800

品名	価格
FMTOWNS-20F(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2)	¥323,000
FMT-DP533(14"0.39ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)	¥69,800
FMT-KB105(TOWNSテンキー、JIS配列)	¥30,000
AP-900PC(48ドットカラー熱転写80桁ゴシック体、2段階字選択、ハガキ可、EPSON)	¥94,800
インクリボン1年相当分供給(5巻、インク切れの心配無用。)	プレゼント中
Print Boy II(TOWNS、FMRにNEC系、EPSONプリンタを接続)	¥29,800
FMT-MD302(2400bps全二重内蔵モデム、MNP5対応)	¥49,000
FMT-411(スーパーインポーズ、ビデオデジタイズ可能ビデオボード)	¥35,000
Towns PAINT V1.1(複数の画面モード対応、リアルタイムの高速動作)	¥38,000
富士通HABITAT Ver2(32ビット、CD-ROMならではのネットワーク)	¥6,800
日本語MS-DOS V3.1(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)	¥18,000
FM-OASYS(容易なグラフ作成等CD-ROM辞書対応日本語ワープロソフト)	¥55,000
メリーゴーランド	¥8,800
TOWNSプレゼント(プレゼントの中からお好きなゲームを一つお選び下さい)	プレゼント中

出張　返品交換　初期不良　5年保証

標準価格 ¥758,000 → IPL特別価格

月額	回数	ボーナス
¥5,900	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥10,900	×72回	ボーナス なし
¥13,500	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥18,500	×36回	ボーナス なし
¥18,300	×24回	ボーナス 50,000× 4回

消費税は含まれています


価格と安心どちらをとりますか。私なら
WAVE EYE 大和店
相鉄線
充実の品揃え!! ソフト&ハード
ホビーからビジネスまで満足なアドバイス
ワープロ パソコン スクール開校中!!
さらにあなたもレベルアップ
WAVE EYE 湘南台店
小田急線
WAVE EYE 藤沢店
JR
パソコン専門ショップ大和店
至海老名
相鉄線
至横浜
大和駅
徳州会病院
マクドナルド
コナカ
小田急線
菊華飯店
ウェーブ・アイ
☎0462-63-9898
パソコン&AV専門ショップ湘南台店
至新宿
小田急江ノ島線
湘南台駅
至藤沢
忠実屋
横浜銀行
植木屋
相鉄ローゼン
大地球儀
レンタル館
ウェーブ・アイ
P
サービスセンター
お客様専用駐車場
藤沢町田線
湘南台公園
至大和
至藤沢
☎0466-43-1771
ビジネス&ホビーのハイテクランド
WAVE EYE
ウェーブ・アイ
【振込み先】横浜銀行湘南台支店　当座000467
NECマイコンプラザ ・ 富士通FM

両方とりたい

だから通信販売でのご利用も安心！

ご注文は今すぐ!!

0120-00-9898
0088-22-5555

Let's call!

お申し込みは

お電話なら！

通話料金無料のフリーダイヤルフリーコールで
0120-00-9898
0088-22-5555

はがきなら！

〒252
藤沢市湘南台
一丁目十二番地二号
ウェーブ・アイ
通信販売課

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 印 (20才未満の方)
6. 広告掲載雑誌名
7. 商品名
8. 支払い方法
月　々○円×○回
ボーナス○円×○回

ファクシミリなら！

0466-43-1265
24時間いつでも受付しております。
お忙しい方は是非ご利用下さい。

注文書
1. 氏名
2. 住所
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名㊞ (20才未満の方)
6. 広告をご覧になった雑誌名
7. 商品名
8. 支払い方法
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

お届けは

全国無料配送！
「こんなに安いのに？」と疑問でしょうが、送料はいりません。
(但し、5万円以下の商品または離島にお住まいの方は別料金となります。)

配達日指定OK！
留守がちのあなたのために、ご都合に合わせて配達します。
もちろん日曜・祭日も大丈夫！

夜間配達もOK！
日中留守がちなのは当たり前、そういう方には、夜間配達も可能になりました。
(PM6:00~8:00の間)

お支払いは

代金引換えなら！
現金一括払いにしたいというお客様、
お支払いは商品到着時で結構です。
(但し、離島にお住まいの方は、ご利用できません。)

銀行振込なら！
お振込みいただいてからのお届けとなります。

クレジットなら！

超低金利クレジット！
3~72回までの格安の金利、しかもお客様希望の自由なお支払いプランがたてられます。

支払いは7ヶ月先からでもOK！
商品先取り、お支払いは7ヶ月先からの支払い開始。

ボーナス一括払いOK！
商品は今すぐお手元に、お支払いはまとめて夏のボーナスで。

ボーナス2回払いOK！
月々の支払いはまったくなし！お支払いは夏と冬のボーナスで。

カレッジクレジットOK！
20歳以上の大学生、新社会人の方も保証人なしでクレジットがご利用できます。
(但し、状況により保証人を必要とする場合もございます。)

メンテナンスは

安心の2倍保証！

メーカー保証書 ＋ ウェーブ・アイ保証書

メーカー保証＋ウェーブ・アイ保証で2倍の安心。

2ヶ月以内の故障は新品交換！
新品交換の期間を2ヶ月に延長、安心してお使い下さい。

FM-TOWNSなら出張修理OK！
TOWNSは全国出張サービスを致しております。
万一故障の場合もお客様のお宅まで修理に伺います。

NEC保守サービス認定店！
メーカー承認のサービススタッフが迅速に修理致します。
(但し、出張修理は致しません。)

etc.

お見積りサービス！
ウェーブ・アイのプランではいやだ！という方は、どうぞご自分のベストプランを作って下さい。すぐにお見積りを致します。お電話又はFAX何でも結構です。

下取り・買取りもOK！
お手持ちのパソコンを下取りに、わずかな予算で買替えができます。

メンテナンスキットプレゼント

ウェーブ・アイのお買得プランでお買上げの方にもれなくプレゼント！

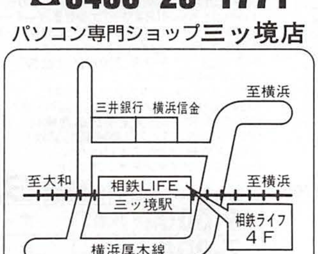
- クリーニングディスク
- ブランクディスケット10枚
- クリーナーワックス
- 携帯用フロッピーケース

パソコン専門ショップ藤沢店



☎0466-28-1771

パソコン専門ショップ三ッ境店



☎045-363-7044

WAVE EYE 三ッ境店

LAB・シャープEXESHOP

A1ST

16ビットCPU/R-800が新世界を開く!!

プラン601　A1STお買得基本セット

商品	価格
FS-A1ST(16ビットMSX-TURBO-R)	87,800円
FRAYサーク外伝(アクションゲーム)	7,800円
エメラルドドラゴン(ロールプレイングゲーム)	8,800円
連射式ジョイパッド	2,500円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計106,900円➡ **ウェーブ・アイ特価**

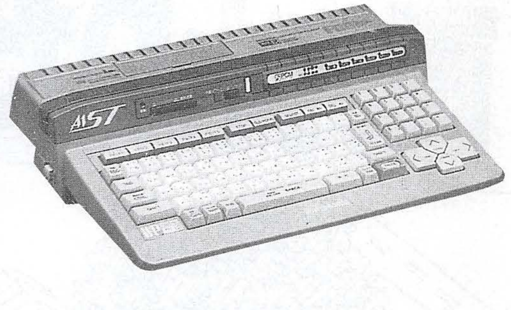
月額	ボーナス
8,300円×12回	ボーナス なし
5,700円×18回	ボーナス なし
4,400円×24回	ボーナス なし
3,100円×36回	ボーナス なし

プラン602　A1STパソコン入門セット

商品	価格
FS-A1ST(16ビットMSX-TURBO-R)	87,800円
TH-14G2(テレビ内蔵、専用CRT)	60,000円
FS-VC3011A(専用接続ケーブル)	3,000円
EGG-MOUSE(マウス)	5,800円
FS-PC1(48ドット、カラー熱転写プリンタ)	59,800円
SRS-150EX(防磁型、アンプ内蔵スピーカ)	24,800円
エメラルドドラゴン(ロールプレイングゲーム)	8,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
SD-600(縦型4段パソコンデスク、キャスター付)	25,000円
SC-G10(椅子、ガス上下調節機構付)	14,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

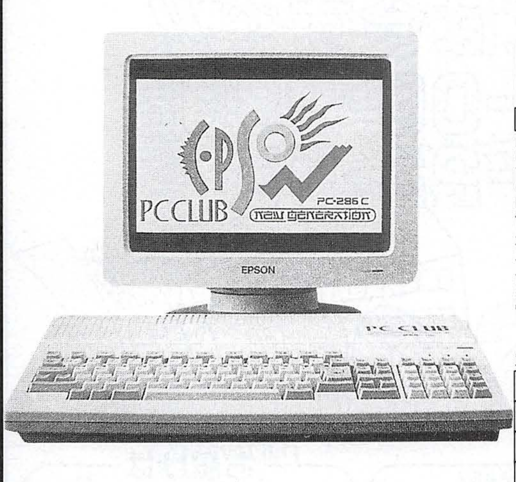
定価合計290,200円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
10,000円×18回	ボーナス21,700円×3回
6,000円×24回	ボーナス26,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,600円×6回
5,700円×48回	ボーナス なし



ウェーブ・アイおすすめお買得セット

これからパソコンを始めようとしている方にもってこいのセット。
ワープロ・表計算等、入門編で慣れ
次へのステップアップにしてはいかがでしょう!



PC CLUB

プラン603　PC-CLUBお買得入門セット

商品	価格
PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載、FM音源内蔵)	168,000円
CU-14GD(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	69,800円
TX-24CL(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	69,800円
CRI-UNO(入門ワープロ、入門表計算、グラフィックエディタ等)	9,700円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
信長の野望武将風雲録(シミュレーションゲーム)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスパッド	500円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
SD-600(縦型4段パソコンデスク、キャスター付)	25,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計372,580円➡ 特価 **248,000円**

月額	ボーナス
11,000円×18回	ボーナス28,200円×3回
8,000円×24回	ボーナス24,200円×4回
4,000円×36回	ボーナス26,400円×6回
6,600円×48回	ボーナス なし

ホビーのことなら

ご注文は今すぐ通話料金

0120－0
0088－2

受付時間 AM10:00▶

藤沢	0466(43)1775	新潟	0252
		東京	03(3
札幌	011(771)4971	静岡	0542
盛岡	0198(24)3172	名古屋	052(5
仙台	022(267)5371	大阪	06(3

ビジ

プラン604　PC-CLUBお買得ミュージックセット

商品	価格
PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載、FM音源内蔵)	168,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31mm、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
ミュージ郎Jr(音楽作成ソフト、音源モジュール付)	98,000円
SRS-150EX(防磁型、アンプ内蔵スピーカ)	24,800円
PC-PR102TL3(80桁、24ドット日本語熱転写プリンタ)	50,000円
プリン太くん(楽譜印刷ソフト)	7,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計443,980円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス25,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,800円×10回
7,100円×72回	ボーナス なし

プラン605　PC-CLUB簡単ビジネスセット

商品	価格
PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載、FM音源内蔵)	168,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-PR150T(80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
EZ-Note(日英ワープロ、データベース、グラフ、表計算、通信)	49,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
SD-600(縦型パソコンデスク、4段仕様)	25,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計413,380円➡ 特価 **278,000円**

月額	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス32,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス26,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス26,400円×8回
6,200円×60回	ボーナス なし

F1 XV

MSXの潜在能力を引き出すクリエイティブパソコン。

プラン606　F1XVお買得基本セット

商品	価格
HB-F1XV(MSX2+)	69,800円
CPS-14F1(ドットピッチ0.37ミリ、鮮明カラーCRT)	60,000円
FS-VC3011A(ディスプレイ接続ケーブル)	3,000円
サーク2(ロールプレイングゲーム)	8,800円
エメラルドドラゴン(ロールプレイングゲーム)	8,800円
FRAYサーク外伝(アクションゲーム)	7,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計158,200円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
10,900円×12回	ボーナス なし
7,500円×18回	ボーナス なし
5,900円×24回	ボーナス なし
4,200円×36回	ボーナス なし

PC-98DO+

プラン607　98DO+お買得基本セット

商品	価格
PC-98DO+(16ビットCPUV33搭載、FM音源内蔵)	278,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計373,580円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月額	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス26,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,900円×8回
5,700円×60回	ボーナス なし

プラン608　98DO+超お買得入門セット

商品	価格
PC-98DO+(16ビットCPUV33搭載、FM音源ボード内蔵)	278,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-PR150T(80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
ユーカラWAVE(ワープロソフト、グラフィック作成、通信機能付)	9,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
SD-600(縦型4段パソコンデスク、キャスター付)	25,000円
SC-G10(椅子、ガス上下調節機構付)	14,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計501,380円➡ 特価 **335,000円**

月額	ボーナス
11,000円×24回	ボーナス31,500円×4回
8,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
7,500円×60回	ボーナス なし

プラン609　98DO+お買得ビジネス入門セット

商品	価格
PC-98DO+(16ビットCPUV33搭載、FM音源ボード内蔵)	278,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
JR-200CL(136桁、24ドット×48ドットカラープリンタ)	134,800円
Microsoft-Works(日英ワープロ、表計算、データベース、通信など)	40,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
A列車で行こうIII(シミュレーションゲーム)	12,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
SD-600(縦型パソコンデスク、4段仕様)	25,000円
SC-G10(椅子、ガス上下調節機構付)	14,800円
プリンタ用紙(15インチ連続紙)500枚	2,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計603,180円➡ 特価 **398,000円**

月額	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス26,800円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,700円×10回
7,800円×72回	ボーナス なし

LET'S CALL WAVE•EYE

PC-9801DX

プラン624 98DX2お買得基本セット

品名	価格
PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載、FM音源内蔵)	318,000円
CU-14GD(0.39mm、高解像度CRTチルト台付)	69,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計398,580円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス24,600円×4回
5,000円×36回	ボーナス24,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,100円×8回
6,000円×60回	ボーナス なし

プラン625 98DX2初心者入門セット

品名	価格
PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載、FM音源付)	318,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
PC-PR150T(A4サイズ、48ドット、カラー熱転写プリンタ)	64,800円
MS-WORKS(日英ワープロ、表計算、データベース、通信)	40,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
信長の野望武将風雲録(シミュレーションゲーム)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
SD-600(縦型4段パソコンデスク、キャスター付)	25,000円
SC-G10(椅子、ガス上下調節機構付)	14,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計568,180円 ➡ 特価399,800円

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス27,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,900円×10回
7,800円×72回	ボーナス なし

プラン626 98DX2本格ビジネスセット

品名	価格
PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載、FM音源付)	318,000円
XC-1498CII(ドットピッチ0.28ミリ、超高解像度CRT、チルト台付)	107,000円
JR-200CL(136桁、24ドット×48ドットカラープリンタ)	134,800円
PV-A24VM5(モデム、2400bps、MNPクラス5)	44,800円
TR-41(内蔵タイプ、40MBハードディスク)	69,800円
EMJ-2000L(EMS対応2MB増設RAMボード)	34,800円
1-2-3NOTEBOOK(表計算、データベース、グラフ等)	38,000円
一太郎dash(本格ワープロソフト)	39,000円
アシストコール(簡単通信ソフト)	9,700円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計816,880円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス33,300円×6回
10,000円×48回	ボーナス27,600円×8回
8,000円×60回	ボーナス25,900円×10回
10,700円×72回	ボーナス なし

ウェーブ・アイおすすめお買得セット

やさしいワープロでしかもグラフィック機能搭載だから、絵入りの美しい文章が簡単に作成でき、48ドットのプリンターで綺麗なカラー印刷が可能。
住所録・電話帳などすでにフォームが揃っていますから、ややこしい勉強は不必要。
さらに、マウス対応ですからパソコンを知らない方でも簡単に操作できます。



プラン612 98DS2入門セット

品名	価格
PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載)	358,000円
PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-PR150T(80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
ユーカラWAVE(ワープロソフト、グラフィック作成、通信機能付)	9,800円
ボンゴ(情報管理の玉手箱、カード型データベース、初心者にも簡単)	32,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
信長の野望武将風雲録(シミュレーションゲーム)	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスパッド	500円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ボンゴ簡単解説書	サービス
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計579,880円 ➡ 特価388,000円

月々	ボーナス
9,000円×36回	ボーナス24,800円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス28,300円×10回
7,600円×72回	ボーナス なし

初心者から達人まで

ご注文は今すぐ通話料金

0120−0
0088−2

受付時間 AM10:00▸

藤沢	0466(43)1775	新潟	0252
		東京	03(3
札幌	011(771)4971	静岡	0542
盛岡	0198(24)3172	名古屋	052(5
仙台	022(267)5371	大阪	06(3

ビジ WA

PC-9801DS

経済性に応える
32ビットデスクトップ98。

プラン627 98DS2お買得基本セット

品名	価格
PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載)	358,000円
XC-1498CII(ドットピッチ0.28ミリ、超高解像度CRT、チルト台付)	107,000円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計475,780円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×30回	ボーナス22,000円×5回
7,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,100円×8回
7,100円×60回	ボーナス なし

プラン628 98DS2簡単ビジネスセット

品名	価格
PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載)	358,000円
XC-1498CII(ドットピッチ0.28ミリ、超高解像度CRT、チルト台付)	107,000円
AP-900PC(80桁、48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	94,800円
Microsoft-Works(日英ワープロ、表計算、データベース、通信など)	40,000円
EMJ-1000L(EMS対応1MB増設RAMボード)	24,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計645,580円 ➡ 特価419,800円

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス25,300円×6回
7,000円×48回	ボーナス25,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス26,600円×10回
8,200円×72回	ボーナス なし

プラン629 98DS2初心者用ミュージックセット

品名	価格
PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載)	358,000円
PC-KD882(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	89,800円
SRS-D3K(ウーファー12W、スピーカ13Wの大迫力スピーカシステム)	20,800円
ミュージ郎(楽譜作成演奏システム、音源モジュール付)	158,000円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
Music-Bank(データ曲集)	3,500円
プリン太くん(楽譜印刷ソフト)	7,800円
AP-600PC(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
SE-513D(パイオニア高感度デジタル対応ヘッドホン)	4,000円
SD-600(縦型4段パソコンデスク、キャスター付)	25,000円
SC-G10(椅子、ガス上下調節機構付)	14,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計767,480円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
14,000円×36回	ボーナス35,700円×6回
11,000円×48回	ボーナス28,100円×8回
9,000円×60回	ボーナス25,400円×10回
11,500円×72回	ボーナス なし

PC-9801DA

ビジネスをさらに進化させる、
価値ある32ビットデスクトップ98。

プラン630 98DA2お買得基本セット

品名	価格
PC-9801DA2(32ビットCPU80386搭載)	448,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計532,580円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
12,000円×24回	ボーナス37,200円×4回
8,000円×36回	ボーナス28,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
8,400円×60回	ボーナス なし

プラン631 98DA2超お買得基本セット

品名	価格
PC-9801DA2(32ビットCPU80386搭載)	448,000円
XC-1498CII(0.28ミリ、超高解像度CRT、チルト台付)	107,000円
BJ-130J(136桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	198,000円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
ユーカラWAVE(ワープロソフト、アート機能、通信機能付)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
SD-600(縦型4段パソコンデスク、キャスター付)	25,000円
SC-G10(椅子、ガス上下調節機構付)	14,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計823,580円 ➡ 特価529,800円

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス35,600円×6回
10,000円×48回	ボーナス24,700円×8回
8,000円×60回	ボーナス23,400円×10回
10,400円×72回	ボーナス なし

プラン632 98DA2本格基本セット

品名	価格
PC-9801DA2(32ビットCPU80386搭載)	448,000円
XC-1498CII(ドットピッチ0.28ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	107,000円
BJ-330(136桁、高速高品位48ドットバブルジェットプリンタ)	208,000円
ASF-1311J(オートシートフィーダ、カット紙の連続給紙)	20,000円
BJI-642(インクカートリッジ)	2,000円
EDA-4000(EMS対応4MB-RAMボード、DA2専用)	59,800円
SHD-40(小型、高速40MBハードディスク、インストールソフト付)	99,800円
MS-WINDOWS Ver3.0	25,000円
PS98-019-HV(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計990,580円 ➡ ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
15,000円×36回	ボーナス53,900円×6回
12,000円×48回	ボーナス41,200円×8回
10,000円×60回	ボーナス35,500円×10回
13,900円×72回	ボーナス なし

DX2、DS2、DA2、DA5は、同価格

PC-9801NV

一段と使いやすくなって新登場!!

プラン641　98NVお買得基本セット

品名	価格
PC-9801NV(CPU-V30HL、レジューム機能)	248,000円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計257,780円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
9,000円×18回	ボーナス21,900円×3回
6,000円×24回	ボーナス22,100円×4回
3,000円×36回	ボーナス22,600円×6回
5,300円×48回	ボーナス なし

プラン642　98NSお買得セット

品名	価格
PC-9801NS(32ビットCPU80386SX搭載)	298,000円
AP-900(80桁、48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	92,800円
プリンタ接続ケーブル	5,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOS Ver3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計417,180円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス29,600円×4回
7,000円×36回	ボーナス20,600円×6回
4,000円×48回	ボーナス25,200円×8回
6,900円×60回	ボーナス なし

プラン643　98NS-20本格ビジネスセット

品名	価格
PC-9801NS-20(20MBハードディスク内蔵)	448,000円
BJ-10V(80桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
PC-9801N-19(プリンタケーブル)	7,800円
PC-9801N-06L(内蔵型モデム、2400bps)	49,000円
1-2-3NOTEBOOK(表計算、データベース、グラフ作成)	38,000円
一太郎dash(日本語ワープロソフト)	39,000円
アシストコール(通信ソフト)	9,700円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計687,280円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス22,500円×6回
9,000円×48回	ボーナス26,300円×8回
7,000円×60回	ボーナス26,700円×10回
9,900円×72回	ボーナス なし

ウェーブ・アイおすすめお買得セット

ビジネスマンには嬉しい携帯性を考えたこのセット。出張先での仕事も可能です。また、「Microsoft-Works」はフットワーク軽快ですから、表計算の結果をグラフ化しワープロに貼り込み、通信で送るといった作業もスムーズにこなします。



PC-9801NV

プラン659　98NV超お買得ビジネスマンセット

品名	価格
PC-9801NV(CPU-V30HL、レジューム機能)	248,000円
BJ-10V(48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
専用プリンタケーブル	5,800円
Microsoft-Works(ワープロ、データベース、表計算、通信)	40,000円
PV-M24(小型モデム、2400bps、MNPクラス4)	39,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスパッド	500円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
キャリングケース	サービス
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計428,880円 ➡ 特価 **299,800円**

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス27,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス24,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
6,700円×60回	ボーナス なし

仕事に遊びに ノート&ブックタ

ご注文は今すぐ通話料金

0120−0
0088−2

受付時間 AM10:00▶

藤沢	0466(43)1775	新潟	0252
		東京	03(3
札幌	011(771)4971	静岡	0542
盛岡	0198(24)3172	名古屋	052(5
仙台	022(267)5371	大阪	06(3

ビジ WA

DynaBook 386

プラン644　DynaBookSX001お買得セット

品名	価格
J-3100SX001(32ビットCPU80386SX、FDD1基)	258,000円
BJ-10V(80桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
PWS-5453A(プリンタ接続ケーブル)	6,000円
MK-J3100(シリアルマウス)	7,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計349,580円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス23,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス21,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,500円×8回
6,400円×60回	ボーナス なし

プラン645　DynaBookSX021お買得ビジネスセット

品名	価格
J-3100SX021(32ビットCPU80386SX、20MB-HDD搭載)	368,000円
BJ-10V(80桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
PWS-5453A(プリンタ接続ケーブル)	6,000円
Microsoft-Works(ワープロ、表計算、グラフ、データベース)	40,000円
PIO-31SS-2MA(2MB-RAMカード)	46,000円
MK-J3100(シリアルマウス)	7,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計545,980円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス27,800円×6回
7,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス28,200円×10回
8,400円×72回	ボーナス なし

プラン646　DynaBookGS001お買得セット

品名	価格
J-3100GS001(16ビットCPU80C286、クロック12MHz)	198,000円
Microsoft-Works(ワープロ、表計算、グラフ、データベース)	40,000円
MK-J3100(シリアルマウス)	7,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計248,780円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
11,000円×12回	ボーナス35,100円×2回
5,000円×24回	ボーナス23,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス19,100円×6回
4,800円×48回	ボーナス なし

プラン647　DynaBookSX001お買得ビジネスセット

品名	価格
J-3100SX001(32ビットCPU80386SX、FDD1基)	258,000円
AP-900(80桁、48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	92,800円
PRCB4(プリンタ接続ケーブル)	5,500円
Microsoft-Works(ワープロ、表計算、グラフ、データベース)	40,000円
MK-J3100(シリアルマウス)	7,800円
シムシティ(シミュレーションゲーム)	8,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計416,280円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス29,900円×4回
6,000円×36回	ボーナス26,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス25,400円×8回
6,900円×60回	ボーナス なし

プラン648　DynaBookSX021本格ビジネスセット

品名	価格
J-3100SX021(32ビットCPU80386SX、20MB-HDD搭載)	368,000円
HG-3000PC(136桁、高速高品位24ドットインクジェットプリンタ)	248,000円
PRCB4(プリンタ接続ケーブル)	5,500円
LINK-MD02(EMS対応2MB-RAMカード)	46,000円
1-2-3NOTEBOOK(表計算、データベース、グラフ作成)	38,000円
一太郎dash(高機能ワープロソフト)	39,000円
MK-J3100(シリアルマウス)	7,800円
シムシティ(シミュレーションゲーム)	8,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計764,480円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス38,500円×6回
8,000円×48回	ボーナス29,500円×8回
6,000円×60回	ボーナス29,400円×10回
9,500円×72回	ボーナス なし

プラン649　DynaBookGS001お買得ビジネスマンセット

品名	価格
J-3100GS001(16ビットCPU80C286、クロック12MHz)	198,000円
BJ-10V(80桁、48ドット高品位バブルジェットプリンタ)	74,800円
PWS-5453A(プリンタ接続ケーブル)	6,000円
EZ-Dyna(ワープロ、表計算、データベース、グラフ)	49,800円
PV-M24VM5(小型モデム、2400bps、MNPクラス5)	42,800円
MK-J3100(シリアルマウス)	7,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計382,180円 ➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス25,300円×6回
6,000円×36回	ボーナス23,500円×8回
4,000円×48回	ボーナス22,800円×10回
6,500円×60回	ボーナス なし

LET'S CALL WAVE・EYE

プラン650 386BOOK超お買得ビジネスセット

品名	価格
PC-386BOOK-L(32ビットCPU80386SX、FDD2基)	378,000円
HG-3000PC(136桁、高速高品位24ドットインクジェットプリンタ)	248,000円
1-2-3NOTEBOOK(表計算、データベース、グラフ作成)	38,000円
一太郎dash(高機能ワープロソフト)	39,000円
EMB-2000(EMS対応2MB-RAMボード)	39,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
シムシティ(シミュレーションゲーム)	9,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計772,580円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
12,000円×36回	ボーナス32,000円×6回
9,000円×48回	ボーナス27,800円×8回
7,000円×60回	ボーナス27,000円×10回
10,000円×72回	ボーナス なし

プラン651 386NOTE-Aお買得ビジネスマンセット

品名	価格
PC-386NOTE-A-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	268,000円
CarryPack20(内蔵型20MBハードディスクパック)	99,800円
BJ-10V(80桁、48ドット高速高精細バブルジェットプリンタ)	74,800円
PCPRCB1(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
EZ-Note(日英ワープロ、データベース、グラフ、表計算、通信)	49,800円
PCNTMC(内蔵型モデムカード、2400bps)	32,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
PCBCC2(キャリングケース)	17,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計566,000円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
11,000円×36回	ボーナス32,100円×6回
8,000円×48回	ボーナス29,200円×8回
6,000円×60回	ボーナス29,100円×10回
9,400円×72回	ボーナス なし

プラン652 386NOTE-Aお買得通信セット

品名	価格
PC-386NOTE-A-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	268,000円
PCNTMC(内蔵型モデムカード、2400bps)	32,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
ユーカラWAVE(ワープロソフト、アート機能、通信機能付)	9,800円
PCBCC2(キャリングケース)	17,000円
BJ-10V(80桁、48ドット高速高精細バブルジェットプリンタ)	74,800円
PCPRCB1(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計426,200円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,300円×8回
6,000円×60回	ボーナス 9,800円×10回
6,600円×72回	ボーナス なし

場所は選ばない イプコンピューター

無料のフリーダイヤルで

0—9898
2—5555

PM9:00 電話一本即納!

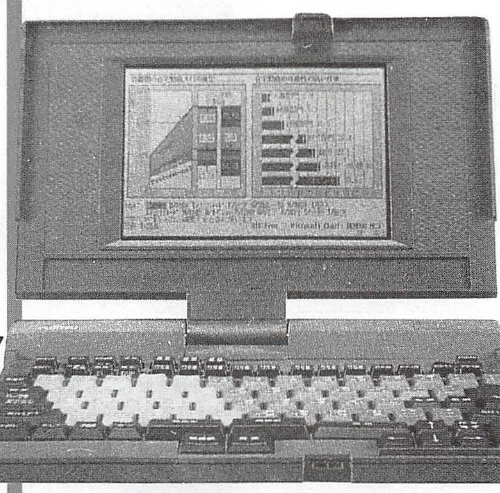
(75)5076 広　島 082(293)0811
226)9286 福　岡 092(481)0502
(54)0696 FAX 0466(43)1265
81) 4325 18歳未満の方は保護者とご一緒に
62) 5057 お電話下さい〈特価は税別〉

ネス&ホビーのハイテクランド

VEEYE
ウェーブ・アイ

ウェーブ・アイおすすめお買得セット

気軽に持ち歩けるノートブックパソコン。
メモ帳、予定表、住所録、通信機能などの
簡易ソフトも内蔵。ビジネスマン必須のこの一台。



FM R-CARD

プラン655 FMR-CARD本格ビジネスマンセット

品名	価格
FMR-CARD(A4サイズ、CPU80C286搭載、軽量990g)	238,000円
FMFD-322(マイクロFDユニット)	85,000円
FM50N611(FDD・プリンタアダプタ)	28,000円
FM60-731(FDD接続ケーブル)	10,000円
FMPR-204B(80桁、24ドット熱転写プリンタ)	80,000円
FM50N711G(プリンタ接続ケーブル)	6,800円
Microsoft-Works(ワープロ、表計算、グラフ、データベース)	40,000円
PV-M24(小型モデム、2400bps、MNPクラス4)	39,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計530,580円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス43,300円×4回
8,000円×30回	ボーナス24,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス20,700円×8回
7,900円×60回	ボーナス なし

FM R-CARD

プラン653 FMR-CARD発売記念特別セット

品名	価格
FMR-CARD(A4サイズ、CPU80C286搭載)	238,000円
FMFD-322(3.5インチフロッピーディスクドライブ)	85,000円
FM60-731(FDD接続ケーブル)	10,000円
ディスクドライブ接続アダプタ	28,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計361,000円➡ **ウェーブ・アイ特価**

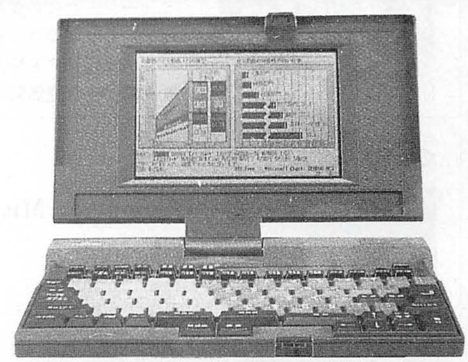
月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス24,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,600円×8回
5,500円×60回	ボーナス なし

プラン654 FM-NoteBookお買得ワープロセット

品名	価格
FMR-50NB1-B(親指シフトキーボードタイプ)	248,000円
FMMO-211G(マウス)	20,000円
FMPR-204B(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM50N711G(プリンタケーブル)	6,800円
FM-OASYSV1.0(本格ワープロソフトFMオアシス)	48,000円
フロッピー収納ケース	2,980円
日本語MS-DOSV3.1	18,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計424,180円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×24回	ボーナス24,400円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,300円×8回
6,500円×60回	ボーナス なし



プラン656 386M超お買得ワープロアートセット

品名	価格
PC-386M-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	328,000円
CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	74,800円
PC-PR150T(80桁、48ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
ユーカラWAVE(ワープロ、グラフィック、通信ソフト)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
SD-600(縦型4段パソコンデスク、キャスター付)	25,000円
SC-G10(椅子、ガス上下調節機構付)	14,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計525,400円➡ **特価359,800円**

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス25,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,500円×10回
7,000円×72回	ボーナス なし

プラン657 386VR超お買得ミュージックセット

品名	価格
PC-386VR-STD(32ビットCPU80386SX搭載)	348,000円
CU-14GD(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	69,800円
ミュージ郎(楽譜作成演奏システム、音源モジュール付)	158,000円
SRS-150EX(防磁型、アンプ内蔵スピーカ)	24,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

定価合計611,380円➡ **ウェーブ・アイ特価**

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス29,300円×6回
8,000円×48回	ボーナス22,300円×8回
5,000円×60回	ボーナス29,300円×10回
8,600円×72回	ボーナス なし

プラン658 286BOOK超お買得入門セット

品名	価格
PC-286BOOK-STD(16ビットCPU80C286、FDD2基搭載)	258,000円
AP-900PC(80桁、48ドット高品位カラー熱転写プリンタ)	94,800円
CRI-UNO(入門ワープロ、入門表計算、グラフィックエディタ等)	9,700円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス、350カウント仕様)	6,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
フロッピー収納ケース	2,980円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス

限定5台

定価合計383,080円➡ **特価259,800円**

月々	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス21,600円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
5,800円×60回	ボーナス なし

ON FREEDIAL!! 0120-00-9898 0088-22-5555

コンピューターで音楽を楽しむ人のインターフェース・マガジン
コンピュータ・ミュージック・マガジン
バック・ナンバーのご案内



Computer Music Magagine Vol. 1

PC-9801/286/386, Mac, ATARI, X68000, FM TOWNS, PC-8801, J-3100/AX, C1などのコンピュータ・ミュージック機器，ソフトを一挙紹介。

A4版64頁　定価580円（本体563円）

完
売

Computer Music Magagine Vol. 2

PC-9801/286/386に焦点を合わせ，コンピュータ・ミュージックの楽しみかたを徹底掲載。

A4版64頁　定価580円（本体563円）



Computer Music Magagine Vol. 3

初心者にはわかりにくいコンピュータ・ミュージックに必要なケーブルのセッティングや最新のコンピュータ・ミュージック機器，ソフト情報を満載。

A4版64頁　定価580円（本体563円）



Computer Music Magagine Vol. 4

シャープの16ビット・パソコンX68000のコンピュータ・ミュージック度を徹底追求。国産パソコンのミュージック・ソフトのデータ互換表を掲載。

A4版64頁　定価580円（本体563円）



Computer Music Magagine Vol. 5

譜面入力／出力ができる主要ソフトを徹底解析。各ソフトの譜面入出力対応表やプリント・アウト例などを掲載。

A4版64頁　定価580円（本体563円）



Computer Music Magagine Vol. 6

さまざまな方式や性能の音源のなかで，コンピュータ・ミュージックに最適なものをピックアップ。ドラゴンクエストIIIの譜面も掲載。

A4版64頁　定価580円（本体563円）



Computer Music Magagine Vol. 7

身近な電子楽器デジタル・ピアノをコンピュータ・ミュージックに取り入れた楽しみかたを紹介。特別企画ではシーケンス専用機とパソコンを徹底比較。

A4版64頁　定価580円（本体563円）



Computer Music Magagine Vol. 8

毎週最新のヒット・チャートがMIDIデータとして手に入る「ゆうせんMIDI HITS」の導入方法から活用までを徹底紹介。

A4版64頁　定価580円（本体563円）



Computer Music Magagine Vol. 9

今までの音源をそのままで音質のグレード・アップができる「エフェクト」活用術。大ホールの豊かな響きからジャズクラブのタイトな響きまでをレポート。

A4版64頁　定価580円（本体563円）



「ミュージくん」「ミュージ郎」活用マニュアル

ローランドから発売されているPC-9801対応のデスクトップ・ミュージック・システム「ミュージくん／郎」の入門から本格活用までをわかりやすく解説。

A4版180頁　定価2,200円（本体2,136円）

書店に在庫がない場合は取り寄せてもらえます。また，通信販売によるご注文も受け付けています。

電波新聞社　出版販売部〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-6111

SHARP

16MHzクロック68000搭載

XVI登場
エクシヴィ



'91 SHARP PERSONAL COMPUTER FORUM

シャープパソコンフォーラム'91

5/11㊏ AM11:00▼PM6:00 **12㊐** AM10:00▼PM5:00

ユニバーサルホール 東京都豊島区東池袋3丁目1番

サンシャインシティ **文化会館2F**

パソコン・ワールドは日進月歩。X68000も例外ではありません。XVIを加えた新しいX68000をより身近に感じていただこうと、「シャープパソコンフォーラム'91」を開催いたします。個性豊かな会場で、個性豊かなX68000とその世界を充分に堪能してください。

なんといっても今回最大の話題はXVIの登場です。クロック周波数16MHzの68000CPU、及びSX-WINDOW ver1.1の搭載で、X68000ニューバージョンにふさわしく大幅な処理速度の向上を実現しました。一段と操作性を高めたXVIのその"速さ"を是非ご体感ください。勿論その他のコーナーも思わず目移りする充実度。
なにはさておき、この機会をお見逃しなく!

❶X68000XVI/XVI HD発表
❷シャープ他、新作ソフト発表
❸パソコン業界著名人による講演会
❹液晶ビジョンとX68000を連動させた大画面の世界、体験コーナー
❺その他、先進のハード&ソフトが盛り沢山

第一回全日本X68000芸術祭プレ・イベント

ユーザー自作ソフト発表会開催

当日、会場に自作のソフトウェアをご持参ください。優秀作品には豪華記念品が贈られる、このソフト大会。自信作を眠らせておく手はありません。
「芸術祭」応募に向けての腕試しに是非ご参加ください!

JR池袋駅東口・徒歩8分
地下鉄有楽町線東池袋駅・徒歩3分



■主催・問い合わせ先:シャープエレクトロニクス販売㈱ 首都圏統轄営業部
TEL.(03)3266-8248

シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) シャープ株式会社

人気沸騰中! トムボーイ

ビッグチャンス SCOOP!!

●下記以外のソフトも高額で買い取りいたします。

●中古ゲームソフト高額買い取りします。

X68000用

ソフト	価格
アフターバーナー	¥1,500
イメージファイト(テレカ)	¥2,200
イルミナ	¥1,500
エアーコンバット	¥2,200
エメラルドドラゴン	¥2,700
栄冠は君に	¥2,500
銀河英雄伝説＋セット	¥2,700
銀河英雄伝説II	¥2,700
クォース	¥1,800
グラナダ	¥1,700
三国志II	¥3,500
シュバルトシルト	¥3,000
シムシティー	¥3,000
ストロベリー大戦略	¥1,000
ソルフィース	¥2,200
大航海時代	¥2,500
ダイナマイトデューク	¥2,000
ダウンタウン熱血物語	¥2,000
ダンジョンマスター	¥2,700
続ダンジョンマスター	¥3,000
提督の決断	¥3,000
天下統一	¥2,500
天使達の午後III(番外編)	¥1,000
トンネルズandトロールズ	¥2,000
ドラゴンナイト	¥1,500
ドラゴンナイトII	¥2,000
ナイアス	¥2,000
ナイト・アームズ	¥1,500
ニコル	¥1,000
信長の野望・戦国群雄伝	¥2,000
遥かなるオーガスタ	¥3,500
プリンスオブペルシャ	¥2,200
ブルトンレイ	¥2,200
ポピュラス	¥2,500
マーブルマッドネス	¥2,000
マジカルショット	¥1,500
夢幻戦士ヴァリスII	¥1,500
メルヘンメイズ	¥2,200
ラグーン	¥2,000
ラプラスの魔	¥2,000
ランス2	¥1,000
リングマスターII	¥2,000
レイガン	¥1,000
ワールド・コート	¥2,000
ワールド・スタジアム	¥2,200

PC-9801用

ソフト	価格
アマランス	¥2,500
インペリアルフォース	¥2,000
Wizardry V	¥3,200
ウルティマ5	¥2,500
栄冠は君に	¥2,300
エメラルド・ドラゴン	¥2,000
A列車で行こうIII	¥3,500
黄金の羅針盤	¥2,200
億万長者II	¥2,200
ガンダムクラシック・オペレーション	¥2,000
ガンダムデザートオペレーション	¥2,200
キャンペーン版・大戦略II	¥2,000
銀河英雄伝説II	¥2,500
グランプリサーカス	¥2,200
鋼鉄の騎士	¥2,000
サイレントメビウス	¥3,000
三国志II	¥3,500
シムシティー	¥3,000
ソーサリアン	¥2,500
大戦略III90	¥2,500
大戦略90パワーアップ	¥1,000
大航海時代	¥2,500
ダンジョンマスター	¥2,700
続ダンジョンマスター	¥3,000
提督の決断	¥2,800
天下統一	¥2,500
天と地と	¥2,500
ドラゴンスレイヤーVI	¥2,200
ドラゴンウォーズ	¥2,500
トンネルズ&トロールズ	¥2,000
ドラッケン	¥2,200
轟	¥2,200
信長の野望・戦国群雄伝	¥2,000
信長の野望・武将風雲録	¥2,700
バトルスキンパニック	¥2,500
遥かなるオーガスタ	¥3,000
ブライ 上巻	¥2,200
ブライ(完結編)	¥2,700
プリンスオブペルシャ	¥2,500
ブルトン・レイ	¥2,000
ファースト・クィーンII	¥2,400
ポピュラス	¥2,500
マスターオブモンスタII	¥2,200
ロードス島戦記	¥2,500
ロードモナーク	¥2,500

PC-8801用

ソフト	価格
アークス	¥2,000
Wizardry V	¥3,500
エメラルド・ドラゴン	¥1,500
ガンシップ	¥2,500
キ サ ナ	¥1,500
キャンペーン版・大戦略II	¥2,000
銀河英雄伝説＋セット	¥2,500
銀河英雄伝説II	¥2,500
サーク	¥2,000
サークII	¥2,500
三国志II	¥3,500
斬一夜叉円舞曲一	¥1,000
ジェーン	¥1,000
雀ボーグすずめ	¥1,500
シュヴァルツシルトII	¥2,200
ソーサリアン	¥2,000
大航海時代	¥2,500
ダイナソア	¥2,500
提督の決断	¥3,500
DEJA	¥1,500
DUEL	¥1,500
ティル・ナ・ノーグ	¥2,000
テトリス	¥1,500
天と地	¥2,500
天使達の午後III(番外編)	¥1,000
電脳学園	¥1,500
電脳学園II	¥1,500
ドラゴン・ナイト	¥1,000
ドラゴン・ナイトII	¥1,000
ドラゴン・スレイヤーVI	¥2,000
トンネルズ&トロールズ	¥2,000
信長の野望・戦国群雄伝	¥1,500
信長の野望・武将風雲録	¥2,700
ハラキリ	¥1,500
ヒーロー・オブ・ランス	¥1,500
ピュアII	¥1,500
ファンタジーIV	¥2,200
ブライ 上巻	¥2,200
ポッキー	¥1,500
夢幻の心臓III	¥2,000
やじ馬ペナントレース	¥2,400
ランスII	¥1,500
ランペルール	¥2,500
レイガン	¥1,500
Wanderers From Ys	¥1,000

MSX/2/2+用

ソフト	価格
維新の嵐	¥2,200
イルミナ	¥1,500
SDスナッチャー	¥2,200
FM-PAC	¥2,500
X 指 定	¥2,000
ガンシップ	¥2,500
カプセル戦記2	¥2,500
銀河英雄伝説＋セット	¥2,700
銀河英雄伝説II	¥2,700
クォース	¥2,000
クリムゾンIII	¥2,500
激突ペナントレースII	¥1,000
コナミ・ゲームコレクション1～4	¥1,000
サーク	¥2,000
サークII	¥2,700
雀ボーグすずめ	¥1,500
シュバルツシルトII	¥2,200
スナッチャー	¥2,200
スペース・マンボウ	¥1,000
大航海時代(DISK)	¥2,500
大航海時代(ROM)	¥3,000
提督の決断(ROM)	¥3,500
ティルナノーグ禁断の塔	¥2,000
DEJA	¥1,000
ディスクステーション	¥500
電脳学園II	¥1,000
電脳学園III	¥1,200
ドラゴンスレイヤーVI	¥2,200
ドラゴンナイト	¥1,000
晴れのちおお騒ぎ	¥800
ブライ 上巻	¥2,200
フリートコマンダーII	¥2,500
フ レ イ	¥2,000
ファイナルファンタジー	¥1,500
ファミクルパロディックII	¥1,500
魔導物語1-2-3	¥2,000
麻雀刺客	¥2,200
夢幻戦士ヴァリスII	¥1,500
メタル・ギアII	¥2,200
ランペルール(DISK)	¥2,500
ランペルール(ROM)	¥3,000
ルーン・ワースI黒衣の貴公子	¥1,500
ロードス島戦記	¥2,500
ロードス島戦記福神漬け	¥1,000
Wanderers From Ys	¥1,500

●中古パソコンハード高額買い取りします。

機種	価格	機種	価格	機種	価格
PC-9801DA2	¥270,000	PC-9801NS-20	¥200,000	X68000PRO	¥100,000
PC-9801RA21	¥260,000	PC-98DO	¥90,000	X68000SUPER	¥150,000
PC-9801DS2	¥200,000	PC-98DO＋	¥140,000	FS-AIST	¥45,000
PC-9801RX21	¥150,000	PC-386VR	¥160,000	HB-FIXV	¥25,000
PC-9801VX21	¥130,000	PC-386M	¥165,000	FS-AIWSX	¥25,000
PC-9801VM11	¥95,000	PC-286VG	¥120,000	HB-FIXDJ	¥20,000
PC-9801N	¥75,000	PC-386NA	¥160,000	FS-AIWX	¥20,000
PC-9801NV	¥135,000	X68000	¥80,000		
PC-9801NS	¥150,000	X68000EXPERT	¥130,000		

●その他パソコン関連製品はいずれも高価買取中! 詳しくは電話にて問い合わせ下さい。

●ソフト・ハードを売りたい方は、お客様の住所・氏名・電話番号を書いて、宅急便等でお送りください。
その時に、注意していただくことは…………

●到着後約2週間で現金書留が届きます。送金手数料500円は買取金額より引かせて頂きます。
●X-1・FM-77/AV・88VAのソフトは100円以下になります。
●傷・ケース割れ・帯び無等は買い取り価格が下がります。
●ソフトの付属品が1つでも抜けていると、買い取りできません。

●箱・取り扱い説明書がないものは、買い取りできません。
●買い取りできないものを送られた場合は、返却できません。
※印のついているソフトは、ユーザー登録書(未記入)がなければ買い取りできません。

■送り先
〒556 大阪市浪速区日本橋5-11-8 (有)トムボーイ内パソコン通販部 ☎06-645-1198 (イイキューハチ)

〈マイコン MB91 6〉


秋葉原に
9つの ROCK
書籍から
リードまで何んでもおまかせ！
安い・親切・抜群の品揃えが自慢！
新装オープン以来の
皆様の大支援にお応えして…
パソコンセンター
超特価バーゲン
ゴールデンウィーク中開催!!
中古から最新機種まで
よりどりみどり！
すごいわね
やるなぁ
ロケット
OH！
パソコンセンターフロアマップ
ロケットパソコンセンター
4F パソコン教室・システム
3F パソコン・WP 中古バーゲン会場 パソコン・周辺機器
2F ワープロ・FAX 電子手帳・電子文具 パソコンソフト
1F アマチュア無線 A館 パソコン書籍・電話器 B館
肉の万世さんの
おとなりです。
都営新宿線小川町駅
交通博物館
万世橋警察署
万世橋
至神田
須田町交差点
パソコンセンター万世
銀座線神田駅
肉の万世（工事中）
エキヨー店
本店
和泉橋店
神田川
至神田
TAXI
ロケット パソコン
〒101 東京都千代田区神田須田町1-7-1 ☎03(3257)0008

全国どこでも通信販売・買取り・下取りいたします。

中古ソフト・中古パソコン 新学期売りつくしフェアー!

渋谷駅 ハチ公口 徒歩0分

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

渋谷駅前店——新装OPEN!

渋谷駅前店を新装!中古パソコン展示デモを倍増　お探しの商品が見やすくなりました。



中古ソフト半額フェアー! 5/8〜5/26

PC98シリーズ価格例（その他PC88、X68、MSXなど多数あります。）

ソフト名	定価	通常中古価格	フェアー中古特価	ソフト名	定価	通常中古価格	フェアー中古特価
ACTOR 98	36,000	21,600	10,800	三國志 II CD付	17,200	10,320	5,160
アクティー	9,800	5,880	2,940	四川省	6,800	4,420	2,210
アクロジェット	7,800	3,900	1,950	シムシティー	9,800	6,370	3,185
アマランス	8,800	5,280	2,640	上海 II	6,800	4,420	2,210
アマンザス	7,800	3,510	1,755	女子大生交際図巻	7,800	3,900	1,950
アルギースの翼	7,800	3,510	1,755	続・ダンジョンマスター	9,800	6,370	3,185
アルビオン	9,800	5,390	2,695	大戦略III グレートコマンダー	9,800	6,370	3,185
一太郎Ver 3	58,000	23,200	11,600	大戦略 III '90	9,800	6,370	3,185
イルミナ	6,800	4,420	2,210	ダッグ・オブ・ウォー	6,800	3,740	1,870
インペリアルフォース	8,800	5,280	2,640	D 〜欧州蜃気楼〜	12,800	7,680	3,840
ウィザードリーV	12,800	7,680	3,840	ディガンの魔石	10,000	3,000	1,500
WINGS	7,800	4,290	2,145	デ・ジャブ I	8,800	7,040	3,520
うろつき童子	6,800	4,080	2,040	デ・ジャブ II	8,800	7,040	3,520
A列車で行こう II	12,800	6,400	3,200	天使たちの午後 III	8,800	5,720	2,860
A列車で行こう III	12,800	7,680	3,840	天使たちの午後III—番外編—	8,800	5,720	2,860
栄冠は君に・高校野球全国大会	9,500	6,170	3,085	ドラゴンナイトII	7,800	5,070	2,535
F-15 ストライクイーグルII	10,800	6,480	3,240	信長の野望 全国版	9,800	3,920	1,960
OGRE	6,800	2,040	1,020	信長の野望・武将風雲録	9,800	6,370	3,185
GRAND PRIX CIRCUS	9,800	6,370	3,185	信長の野望・戦国群雄伝	9,800	5,880	2,940
サイレントメビウス	14,800	8,880	4,440	BURAI 上巻	8,800	5,280	2,640
ザ・競馬3	10,000	5,500	2,750	BURAI 下巻・完結編	9,800	6,370	3,185
ザ・スーパーラスベガスII トランプ付	12,800	7,680	3,840	プロ野球FANテレネットスタジアム	8,800	4,840	2,420
斬 〜陽炎の時代〜 アナログ版	9,800	6,370	3,185	ポピュラス	9,800	6,370	3,185
斬 〜夜叉円舞曲〜	9,800	7,840	3,920	ワールドツアー・ゴルフ	7,800	3,900	1,950
三國志 II	14,800	8,880	4,440	私をゴルフに連れてって	7,800	5,070	2,535

中古パソコンの投げ売り!——赤字覚悟の激安大特価販売!

中古パソコンの物流センターを開設!中古パソコンの在庫が一目でわかります。

メーカー	商品名	定価(円)	特価(円)
	パソコン本体		
NEC	PC88VA3(決算激安目玉特価品)	398,000	105,000
NEC	PC88VA2(決算激安目玉特価品)	298,000	89,800
NEC	PC88VA(決算激安目玉特価品)	298,000	65,000
NEC	PC8801MC2(CD-ROM標準装備)	199,000	79,800
NEC	PC8801MC1	169,000	69,800
NEC	PC8801MA2(88英和辞典プレゼント)	168,000	65,800
NEC	PC8801MA(88英和辞典プレゼント)	198,000	64,000
NEC	PC8801MH	208,000	59,800
NEC	PC8801MK II MR	238,000	49,800
NEC	PC8801FH/FA/FEシリーズ	———	35,000より
NEC	PC8801MK II SR/FRシリーズ	———	20,000より
NEC	PC8801MK II シリーズ	———	10,000より
NEC	PC8801	228,000	15,000
NEC	PC8001MK II SR	108,000	14,800
NEC	PC9801NS20(98ノートSX、20メガHDD内蔵)	448,000	289,000
NEC	PC9801NS(98ノートSX)	298,000	175,000より
NEC	PC9801N(98ノート)	248,000	105,000より
NEC	PC9801VX41(20メガHDD搭載)	630,000	185,000より
NEC	PC9801VX4(20メガHDD搭載)	693,000	175,000より
NEC	PC9801VM21	390,000	175,000
NEC	PC9801VM11	328,000	185,000
NEC	PC9801VM4(別売り256K-RAM¥8,900有り、20メガHDD搭載)	830,000	155,000より
NEC	PC9801VM2(別売り256K-RAM¥8,900有り)	415,000	148,000
NEC	PC9801VF2	348,000	79,800
NEC	PC9801M2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	415,000	70,000より
NEC	PC9801F2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	398,000	40,000より
NEC	PC98D0	298,000	140,000より
NEC	PC9801CV21(カラーモニター一体型)	355,000	165,000より
NEC	PC9801Uシリーズ	———	40,000より
NEC	PC9801LX、LSシリーズ(ラップトップ)	———	198,000より
NEC	PC9801LVシリーズ(ラップトップ)	———	120,000より
NEC	PC98HA(ハンディパソコン)	198,000	100,000より
NEC	PC98LTシリーズ(ラップトップ)	———	45,000より
エプソン	PC-386M-STD(32ビット)	328,000	218,000
エプソン	PC-286V-H20(20メガHDD内蔵)	433,000	185,000
エプソン	PC-386LS-H40(32ビットラップトップ、40メガHDD新品)	763,000	448,000
エプソン	PC-286LS-STD (ラップトップ)	478,000	248,000
エプソン	PC-286LE-STD(ラップトップ)	368,000	130,000より
エプソン	PC-386LSX-H40(カラー液晶32ビットラップトップ40メガHDD新品)	800,000	498,000
エプソン	PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	105,000より
エプソン	PC-286BOOK-STD	258,000	130,000より
エプソン	PC-286NOTE-F	198,000	80,000より
東芝	J3100SS-001(ダイナBOOK)	198,000	80,000より
東芝	J3100SL-011(16ビットラップトップ、10メガHDD内蔵)	398,000	155,000
東芝	J3100GT-041A(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	598,000	348,000
東芝	J3100SL-002(16ビットラップトップ、2FDD仕様)	298,000	118,000
シャープ	X68000シリーズ	———	150,000より
シャープ	CZ801C(X1C)/CZ803C(X1CS)	119,000	8,800より
シャープ	X1シリーズ	———	5,000より
シャープ	X1Fシリーズ	———	6,000より
シャープ	X1Gシリーズ	———	8,000より
シャープ	X1turboシリーズ	———	18,000より
シャープ	X1turboZシリーズ	———	40,000より
シャープ	MZシリーズ	———	3,000より
シャープ	ポケコン	———	1,000より
カシオ	ポケコン	———	1,000より
富士通	FMRシリーズ	———	60,000より
富士通	FM-TOWNSシリーズ	———	90,000より
富士通	FM77-AVシリーズ	———	15,000より
富士通	FM77-L,Dシリーズ	———	10,000より
富士通	FM-7/NEW7	99,800	5,000より
富士通	FM-TOWNS2F本体	378,000	148,000
アタリ	LYNX(カラー液晶付ポケットゲーム機)	29,800	14,800
セガ	マスターシステム	16,800	4,800
セガ	セガマークIII	15,000	3,800
各社	MSX	———	1,000より
各社	MSX2	———	10,000より
各社	MSX2+	———	35,000より
各社	ワープロ	———	5,000より
	その他の商品		
各社	モデムユニット(300/1200ボー)	———	1,000より
各社	データーレコーダー	———	1,000より
各社	プリンター	———	1,000より
各社	2000文字対応ディスプレイ	———	1,000より
各社	4000文字対応ディスプレイ	———	30,000より
NEC	MS-WINDOWS(Ver2.1)(新品処分特価)	19,000	5,000
SNE	ギンガ286L(PC286シリーズ用テンキー、新品限定)	15,800	5,000
ローランド	CN-20(ミュージ郎用データ入力機器)	22,000	9,800
カシオ	DZ-1000(MIDI対応シンセサイザーキーボード)	198,000	29,800
ヤマハ	FB-01(MIDI音源)	49,800	19,800
シャープ	CZ-8BV2(X1シリーズ用カラーイメージボード2)	39,800	6,800
シャープ	CZ-8EB3(X1turbo用拡張ボックス、新品限定)	33,800	25,800
シャープ	CZ-6VT1(X68K用カラーイメージユニット、新品1台限定)	69,800	40,000
シャープ	CZ-6EB1(X68K用拡張ボックス、新品限定")	88,000	59,800
各社	G3規格FAX(多数あります。)	———	20,000より
各社	コピー機(多数あります。)	———	20,000より

★フェアー特価商品は、ほとんどが完全動作品です。一部〔ジャンク品〕〔不良品〕等もございますが、商品に必ず〔不良の内容〕が記載されておりますので、ご安心下さい。

★フェアー特価商品は、現品限りです。品切れの際は、同等商品などをご紹介させていただきます。

★ジャンク品、故障品と表示されている商品をお求めになられた際は返品、交換などは出来ませんのでご了承下さい。

★特に記載のない商品は、完全動作品です。

★記載の種類には以下の内容などがありますので、お求めの際にお気をつけてください。

- マニュアル無し……取扱説明書がありません。
- マニュアル一部不足……取扱説明書の1部がありません。
- キーボードチャタリング……キーボードが一部認識できません。
- 無料……ただで差し上げます。店員にご確認のうえ、お持ち帰りください。なお、〔無料〕商品の配送はお断わりさせていただきます。
- その他……各商品に記載がありますのでその都度、店員にご確認ください。

中古パソコンは、お電話でも申込み可能です。充実の全国配送システム。

全国どこでもお電話一本で即お届け! 受付時間 AM10:00〜PM7:00

東京受付 03[3463]4455（ヨシココ）

大阪受付06(364)1258/福岡受付092(751)3901

仙台受付022(261)0929　FAX.03(3463)2394

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター

渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F



エレベーターは建物の裏側にあります。

● お振込先〔大和銀行 渋谷支店 ㊢ 6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店 ㊢ 1133110〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 ㊢ 5546936〕〔協和埼玉銀行 渋谷支店 ㊢ 451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名儀は㈱日本マイコン流通センターです。

日本マイコン流通センターの広告は[illegible]ページにも掲載されています。あわせてご覧下さい



スーパーファミコン専用ジョイスティック

XE-1SFC登場!

●操作性と耐久性を最優先。使用部品はアーケード・マシンと同等。

●新開発「アークボタン」(※1)の採用による，手に負担をかけないトリガボタン配列。

●1チップ・マイコン搭載により，多機能，操作の簡素化，低価格を実現。

●必要な機能はすべて搭載。

ユーザーの手に合わせて，トリガボタンの働きを自由に変更可能。

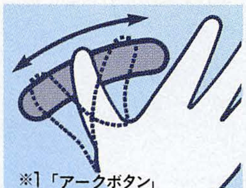
多彩な連射モードを自由に設定・調節できる。

各設定は液晶ディスプレイ(※2)の指示で簡単操作。

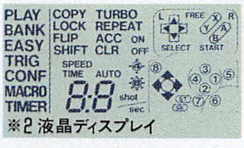
電源を切っても各設定を約1ヶ月間保持。再設定の手間を省略できる。

●その他，楽しく便利な機能を満載。

スティック4-8方向切替，オート・フィッティング連射機能，パソコンとのデータ転送，マクロ定義機能，プレイ時間制限機能，連射スピード測定機能etc…



※1「アークボタン」
指を自由な位置に置ける，弧の型をしたボタン



※2 液晶ディスプレイ

XE-1SFC

予定価格 13,200円（税抜き）

平成3年8月 発売予定

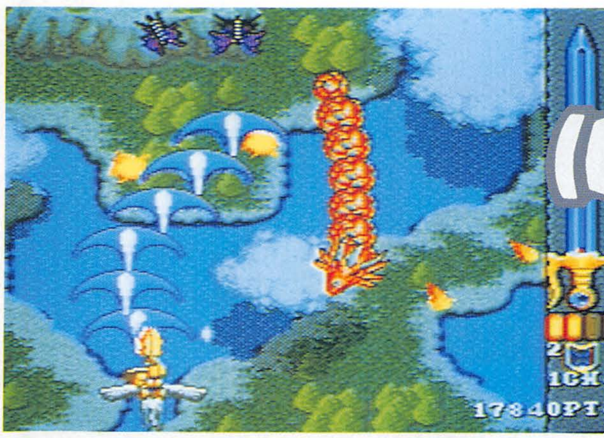
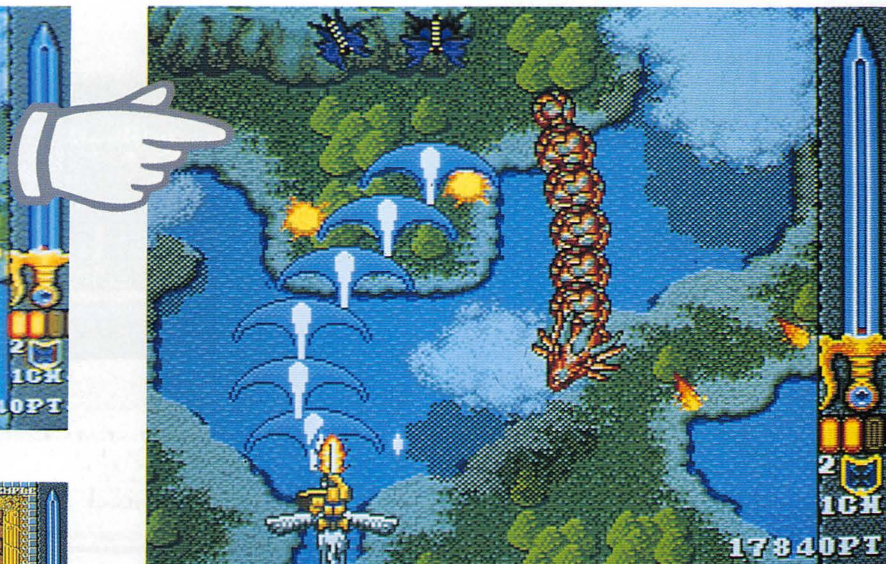
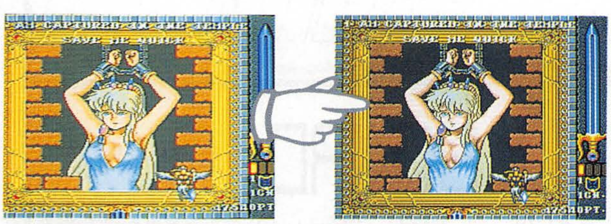
外観，仕様等は予告なく変更する場合があります。

発売元：電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(3445)8201(ダイヤルイン)

MEGA DRIVE

マイコンソフト
電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
☎03(3445)8201(ダイヤルイン)

ハイクオリティー・ビジュアルの時代！
100万人のメガドライブ・ユーザーに贈る

▲「フェリオス」より。©NAMCO ※写真はCZ-601Dで撮影したものです。

「せっかくパソコン用に高解像度モニターを持っているのに，ゲームをするときはビデオ画面。もっときれいな映像でゲームがしたい」

こんな声に応えるのがXMD-1RGB。

メガドライブのA/V出力をパソコン用アナログRGBモニターに対応した信号に変換して，パソコン用モニターでゲームが楽しめるようにするアダプターです。このユニットをメガドライブに接続して15ピンあるいは21ピン・アナログRGBモニターをご利用になれば，より鮮明な画面でゲームをお楽しみいただけます。

また15ピン出力では，メガドライブの"PHONES"ステレオ音声をモニターに出力することもできます。(この場合モニターがステレオ音声に対応している必要があります)



XMD-1 RGB

標準価格4,900円(税抜き)

この商品のお求めは，パソコンショップ，玩具店，全国有名デパートでどうぞ。

対応モニター
15KHzモード対応15ピン・アナログRGBモニター
(パソコン用マルチスキャン・モニター，FM TOWNS専用モニターなど)
21ピン・アナログRGBモニター
(シャープCU-14FAには対応していません)

※24KHzや31KHzの高解像度専用モニターには対応しません。ご注意ください。
※モニター接続コードは付属していません。15ピン―15ピンRGBケーブル(15ピン・モニター用)か，MSX用8ピン―21ピンRGBケーブル(21ピン・モニター用)を別途お買い求めください。
※デザイン及び仕様は予告なく変更する場合があります。ご了承ください。

今月の新製品

NEC PC-9801UR/UF

●価格218,000円
(20MBHD348,000円)

PC-9801シリーズのベーシック・モデルとして発売されたV30HLクロック周波数16MHz搭載のマシン。UVの後継機種と考えていいだろう。UVと同様なコンパクトなボディに，98ノートなどで定評があるRAMドライブを装備している。また，従来操作が面倒だったディップ・スイッチの設定がメニュー・ソフトウエアでできるようになり，使い勝手が向上している。

記事掲載
67ページ



Roland ミュージ郎Jr.BOARD

●価格59,800円

DTM（デスク・トップ・ミュージック）の先駆者的な「ミュージ郎Jr.」を，さらにコンパクトな拡張ボード上にまとめたコンピュータ・ミュージック・システム。このボードをPC-9801シリーズの標準拡張スロットに装着するだけで，MIDIケーブルの接続などをしなくても，手軽にハイレベルな音楽が楽しめる。音源などのスペックは従来の「ミュージ郎Jr.」と同等のLA音源，ソフトもまったく同じもの。価格もグッと安価になり，コンピュータ・ミュージックがさらに身近なものになった。

記事掲載71ページ



ピック PICK UP アップ

KAWAI サウンドパレットNOTE ●¥54,800円

98ノートでコンピュータ・ミュージックが楽しめる音源＋MIDIインターフェースとソフトがパッケージされた音楽システム。98ノート専用ということで，ノート・パソコンと同様に携帯性を重視。電源は98ノートの本体から供給するため,徹底した省電力設計がされている。音源は音質には定評があるPCM。ソフトも16トラック＋1リズム・トラックでさまざまなジャンルの音楽に対応。MIDI端子も装備しているため，外部音源を拡張することも可能。

記事掲載74ページ



アイドルジャパン スピークボード ●¥49,800円

記事掲載77ページ

アイドルジャパンのFM音源ボード「スピークボード」は，ADPCM音源により音声をデジタルで記憶し再生できるのが大きな特徴。従来のFM音源ボードと互換性を持ちながら，FM音源6音，SSG音源3音，リズム音源，ADPCM音源など，音源としての基本性能も大きくグレードアップしている。音声はステレオ出力で，サラウンド端子も装備しているので，より迫力のあるサラウンドが楽しめる。また，ADPCM音源の波形記憶用に2MBのRAMを内蔵しているので，最大でなんと4分以上の音声の録音・再生ができてしまう。









CDグラフィックス

従来のCD（コンパクト・ディスク）の録音時間を短縮することなく，静止画像を入れることができる規格。現在,富士通FM TOWNSやビクターやソニーのCDグラフィック対応プレイヤーで再生できる。静止画像といっても，さまざまな効果を使って動画のように見せるなどの工夫がされている。4月には東芝EMIからCDグラフィックス対応のゲーム・ミュージック「夢幻戦士ヴァリスIII」がリリースされるなど，対応ソフトの充実が見られる。

記事掲載82ページ



CONT



マイコン
BAS
6月号



1P-SCORE 0296600
正解POINT
「秘密戦隊ゴレンジャー」必殺技といえば『ゴレンジャー◎◎』?
徳川家康
1. ストリーム
2. フラッシュ
3. ストーム
4. タイフーン
PUSH 2P START
CREDIT 9



1 2 3 4
OH!
食えよコラ!
PLAYER-1 POINT 05
PUSH 2P BUTTON



LIFE
LIFE

ENTS

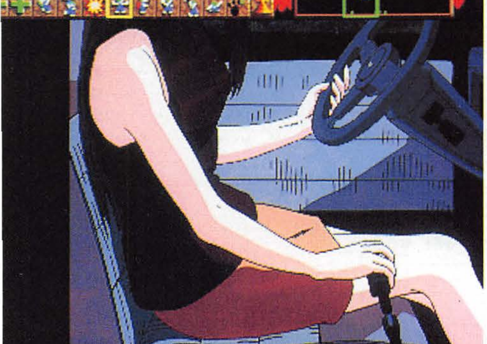
わかる!動かせる!パソコンの
楽しさを伝える雑誌

Magazine

目次









Super Soft 大特集

BM特選プログラム・コーナー

実用プログラム

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

第10巻 第6号 1991年5月25日印刷 1991年6月1日発行 定価440円(本体427円)
電波新聞社 1991 Printed in Japan 編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141 電話 東京(03)3445-6111(大代表)

振替(東京)5-51961
印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

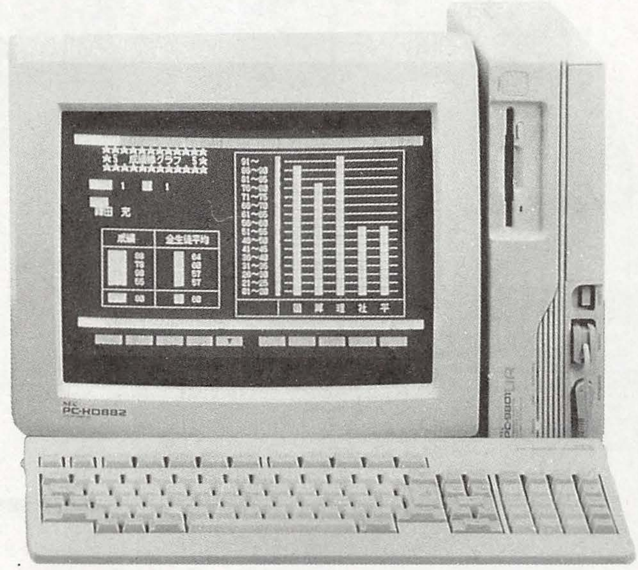
広告さくいん

RAMドライブ搭載のデスクトップ・マシン

PC-9801UR

価格218,000円

●Written by PWM



NECから低価格のデスクトップ98として，「PC-9801UR／UF」が発売となりました。このうち，「PC-9801UR」はデスクトップ・マシンとしては初めて，ノート・パソコンでよく使われている「RAMドライブ」を搭載しており，98デスクトップ・マシンの中で異彩を放っています。ここでは，このURについて紹介します。

V30HL(16MHz)使用

URは98シリーズの中の，コンパクト・デスクトップ機の後継機にあたり，UVシリーズなどの流れを受け継いでいます。

今までは，これらのベーシック・マシンにはV30クロック周波数10MHzが搭載されていましたが，URは高速版のV30HL(16MHz)を採用しています。これによって，従来のUVなどと比較して1.6倍の処理速度を実現しています。

なお，この速度は80286CPUでは9MHz程度に相当します。ですから，PC-9801DX(12MHz)などよりは少し遅いことになります。

このため，一般に「重い」といわれている高機能アプリケーションを動かすのは多少つらいところがありますが，だいたいのプログラムはそこそこの速度で動作します。

なお，前面のスイッチで16MHzと8MHzの切り替えができます。8MHzにすると，コプロセッサが使えるようになります(16MHzにすると，コプロセッサは切り放される)。

RAMドライブ機能

URの特徴がこのRAMドライブです。RAMドライブとは，フロッピーディスクと同じようにアクセスできるようにしたRAMディスクのことで，98ノートで採用されてからというもの，ノート・パソコンでは必須の装置となりつつあります。

URはこのRAMドライブを1台と，通常の3.5インチフロッピーディスク・ドライブを1台搭載しています。

では，このRAMドライブを搭載したことで，URにはどのようなメリットがあるのでしょうか。ここで，RAMドライブのさまざまな特徴についてみてみましょう。

①高速アクセス
フロッピーディスクと比較すると数10倍以上の高速なアクセスができます。頻繁にアクセスするデータなどをRAMドライブに置くことで快適な環境となります。

②低騒音
フロッピーディスクは機械的な動作が多いため，アクセス中は音をたてます。これに対し，RAMドライブでは音がでません。

③低消費電力・軽量
機械的な動作がないため，消費電力が小さくなります。また，重さも格段に軽くなります。ただし，URの場合はデスクトップ機であるため，あまり意味がありません。

以上のような利点がある反面，次のような欠点があります。

①メディア交換不能
RAMドライブ自体はカードなどの形になっていないので，交換できません。

②ドライブ数の不足
ノート・パソコンではRAMドライブ搭載機はフロッピーディスク・ドライブが1台になっています。このため，ディスクコピーなど，複数のフロッピーディスクを扱う操作がたいへん面倒になります。

ノート・パソコンでこのような欠点を容認しているのは，軽量化をはかり消費電力を抑えバッテリ駆動時間を伸ばすためです。

＊

このように，RAMドライブ自体は便利なものなのですが，フロッピーディスク・ドライブを1台減らすという場合は，無条件に便利とは言えないわけです。

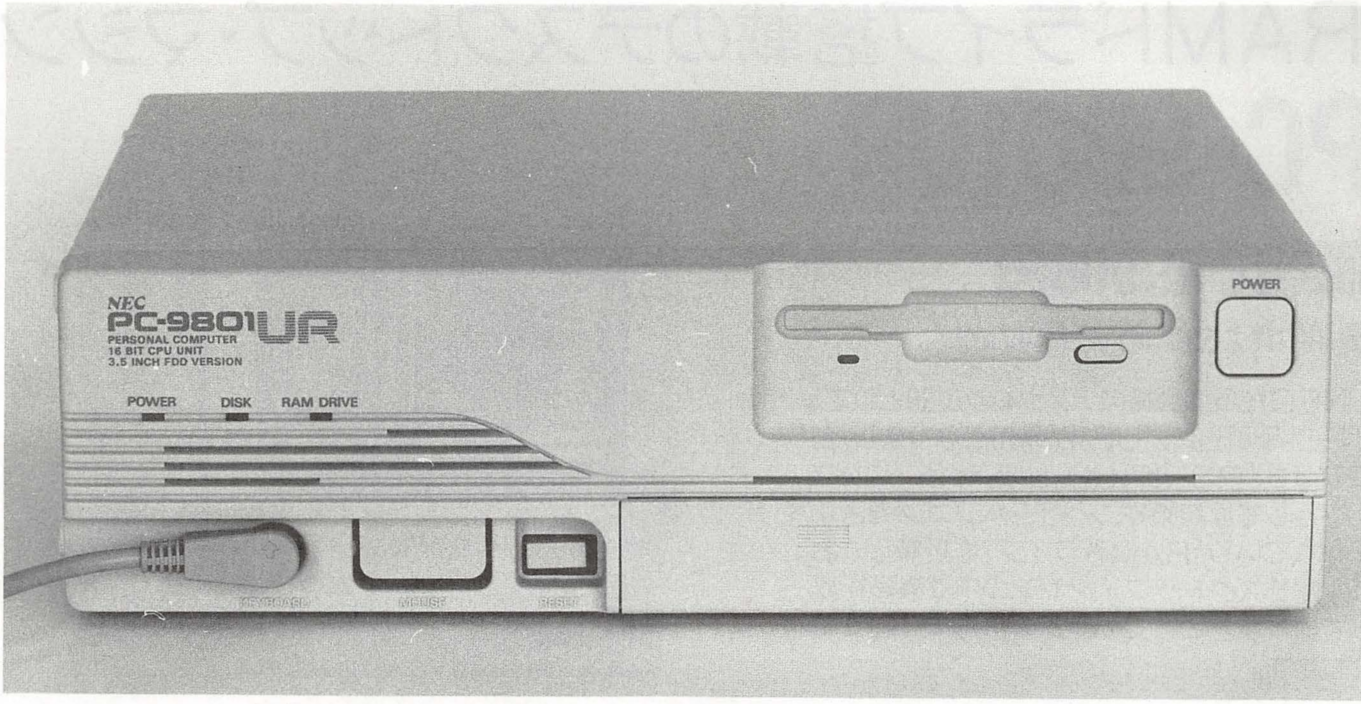
なお，URのRAMドライブは通常はバックアップされますが，電源プラグを抜くと内容が消えてしまうので注意が必要です。

コンパクトな構造

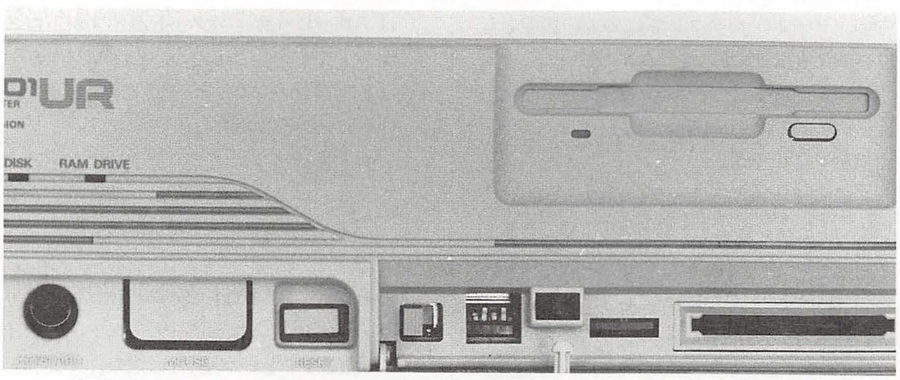
URは本体が非常にコンパクトになっているため，場所を取りません。

このようにコンパクトではあるのですが，拡張性は損なわれていません。本体背面には標準拡張スロットが二つ装備されています。さらに，前面には98ノートのメモリカードを差し込めるスロットがあります。

一般のデスクトップ機(DA, DS, DXなど)ではスロットは四つあるため，それと比較すると一見少ないような感じを受けます。しかし，FM音源は標準で内蔵されていますし，98ノート用のメモリカードを標準スロットを潰



《写真1》本体は非常にコンパクトにできている。右下のカバーの部分にNote用カード・スロットがある



《写真2》ディップ・スイッチはほとんどソフトウエア化され，四つしかない。右下のスロットにはNote用のRAMカードがセットできる

すことなく搭載できるため，通常の使いかたをする限り，スロット不足になるようなことはないでしょう。

URメニュー

URはHELPキーを押しながらリセットすると「PC-9801URメニュー」が起動します。

このメニュー中では，ディップ・スイッチの設定や，RAMドライブの操作などが行なえます（写真3)。

ディップ・スイッチとは，従来機のフロント部についていた細かなスイッチのことです。98ユーザーの多くは触れているので，操作性の悪さは経験ずみでしょうが，ボールペンの先のようなとがったものでなければ操作ができないほど細かなものでした。これが従来機には24個もあって，マニュアルを見ないとそれぞれの機能がわかりません。そこで，最近発売された98では実際のディップ・スイッチを最小限に抑え，従来機のディップ・スイッチをソフトウエア・スイッチに置き換えて，設定しやすくしています。

これは，初心者からパソコンに慣れた人までたいへん便利な機能です。

デスクトップ機とRAMドライブ

一般にはデスクトップ機は拡張スロットにRAMボードを増設し，そこにRAMディスクを設定します。

これらのRAMディスクと比較すると，RAMドライブの利点はバックアップされていることを生かして起動ドライブとして使い，起動を高速化することが考えられます。

ところで，実際にURを使っていると，RAMドライブは便利だと感じるのと同時に，フロッピーディスク・ドライブが1台しかないことの不便さも感じます。

たとえば，ディスク・コピーをする場合はRAMドライブの内容が破壊されてしまうため，RAMドライブの内容を退避させなくてはなりません。これでは，RAMドライブがバックアップできるという利点がほとんど発揮されません。

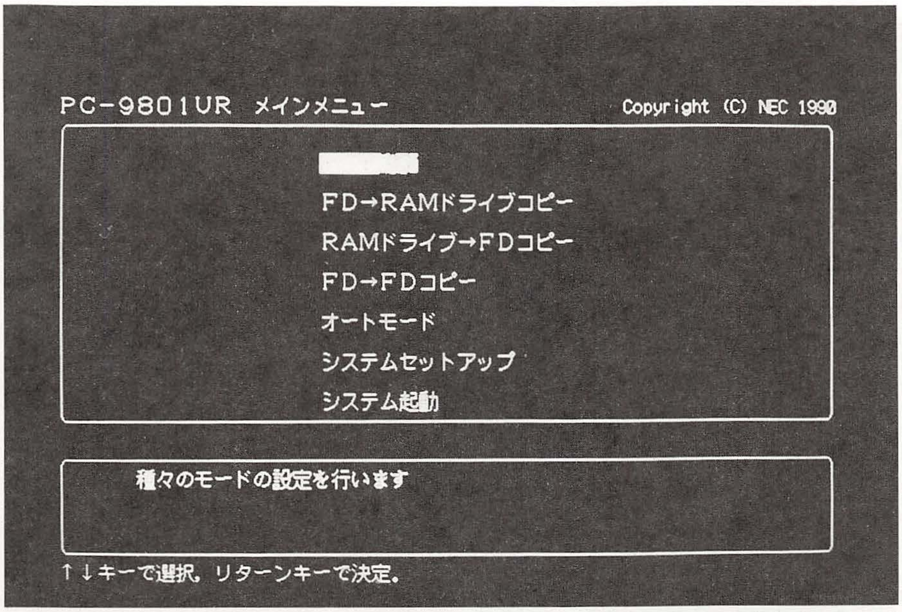
このようなことを考えると，デスクトップ機ではフロッピーディスク・ドライブ1基＋RAMドライブという環境は，やや不便さを感じてしまうのが残念なところです。

しかし，URの価格とターゲット・ユーザーを考えれば，これで十分ということなのでしょうか。できれば，フロッピーディスク・ドライブ2台＋RAMドライブ1台という形が望まれます。

FDD2基搭載の98UF

いままで，紹介してきたPC-9801URは3.5インチFDD1基＋RAMドライブという記憶装置を持っていましたが，やはりRAMドライブよりもFDD2基のほうがいい，というユーザー向けにPC-9801UFも姉妹機として発売されています。

もちろん，外形寸法などはまったく同じで，

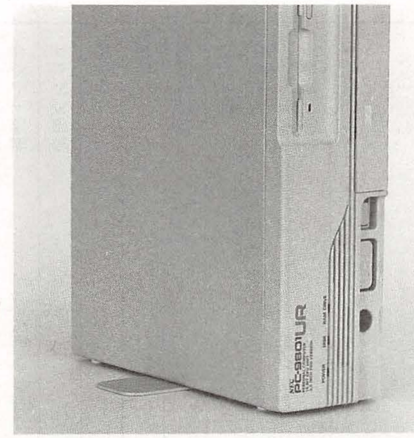


《写真3》従来はディップ・スイッチで行なっていた設定が画面上で楽にできるようになったURメニュー

さらに基本スペックはURと同等なのですが，RAMドライブの代わりに3.5インチFDDをもう1基搭載しています。ですから，ディスクのエディットやコピーを頻繁に使う人はUFを選択すればいいでしょう。

価格はURと同じ218,000円となっていますが，残念なことに，URには20MBハードディスク内蔵タイプがあるのに対し(PC-9801UR/20価格348,000円)，UFには内蔵タイプがないので，ハードディスクが必要な人はサードパーティの製品などで拡張をする必要があるでしょう。

最近では，サードパーティから発売されるハードディスクに高性能で低価格のものが多くなってきたので，UFにハードディスクを付けるのも，よい拡張プランの一つかもしれません。



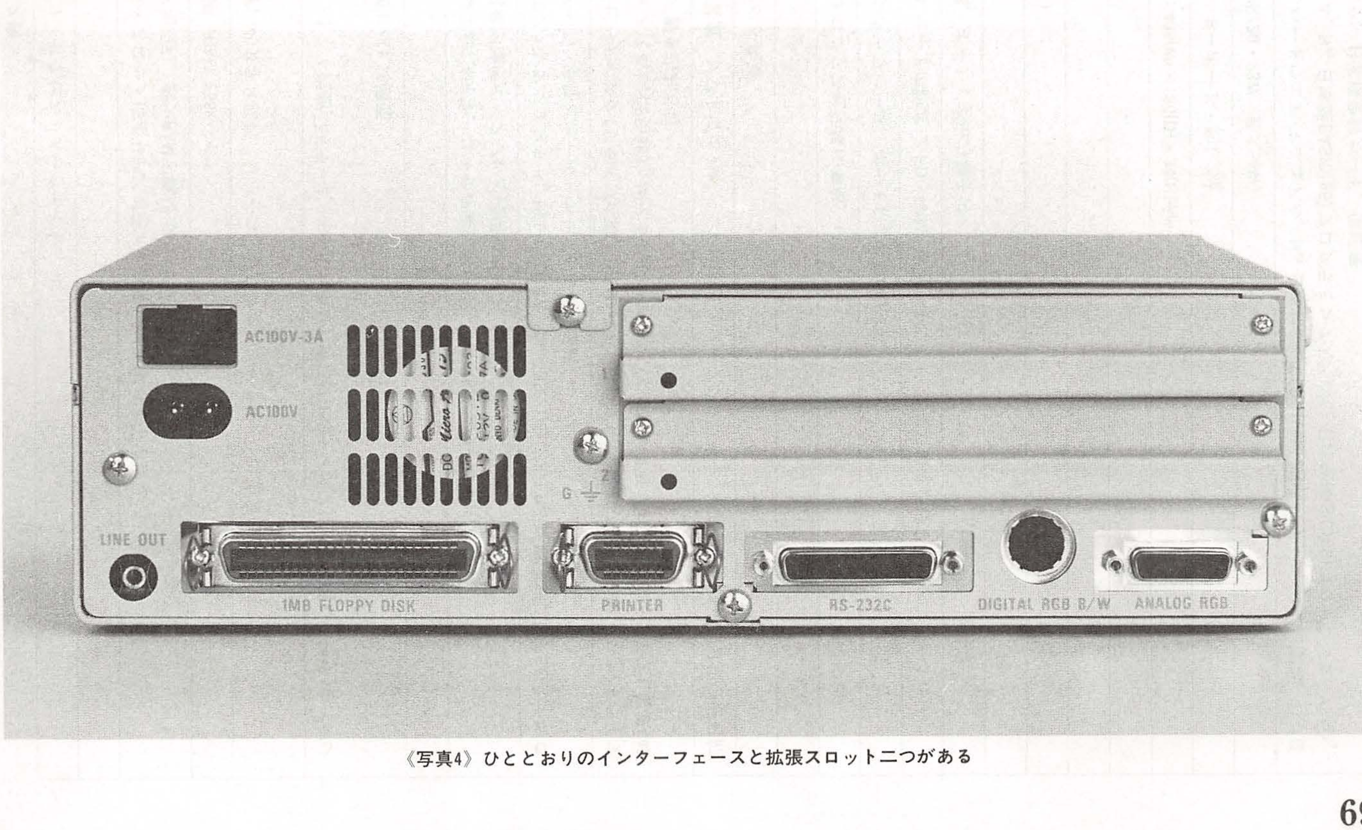
《写真5》コンパクトなボディが縦置きにできる安定板が左側についている

FM音源搭載

今回紹介してきた，このUR/UFにはパソコン・ユーザーおなじみのFM音源を標準で装備しています。

具体的には，FM音源3和音+SSG音源3和音の合計6和音ですが，もっとも手軽に楽しめるコンピュータ・ミュージックのシステムとして，入門者には最適です。

また，内蔵スピーカーの他に，リアパネルにはオーディオ出力用のピン・ジャックがあるので，ラジカセなどにつなげばより迫力がある音が得られます。



《写真4》ひととおりのインターフェースと拡張スロット二つがある

《第1表》PC-9801URスペック表

項目		仕様
CPU		V30HL，クロック約16/8MHz　切替え可　メモリ・アクセス・ノーウェイト
メモリ	ROM	BIOSおよびN_{88}-BASIC(86)96kバイト
	RAM	ユーザーズメモリ640kバイト　増設RAMカード・スロットによりEMS対応メモリを1/2/4/8Mバイト増設可 拡張スロットにPC-9801-53-53L増設RAMボード増設可　最大RAM容量12.6Mバイト
	VRAM	テキスト用VRAM 12kバイト　グラッフィック用 VRAM 256kバイト
ディスプレイ表示機能	テキスト表示	80文字×25行，80文字×20行，40文字×25文字，40文字×20行　リバース，ブリンク，シークレット，カラー8色（キャラクタ単位に指定可）
	グラッフィック表示	（カラー）640×400ドット　2画面・640×200ドット　4画面，カラー4,096色中16色（アナログRGBディスプレイ接続時），8色中8色（デジタルRGBディスプレイ接続時） （モノクロ）640×400ドット　8画面・640×200ドット16画面
	画面合成	可能（グラフィック，テキスト画面）
	漢字表示	漢字ROM本体標準装備，JIS第1水準，第2水準漢字約7,600字，ユーザ定義文字188種，16×16ドット　40字×20行 40字×25行　※漢字のテキスト画面表示は専用高解像度ディスプレイ使用時のみ
入力装置	キーボード（スカルプチャ・タイプ）	JIS標準配列準拠　テンキー，コントロール，10ファンクションキー，HELP，COPY，BS，INS，DEL，XFER，NFERキー，CAPSとカナのロックはソフトウェアで制御可，セパレート・タイプ（本体とカール・ケーブルにより接続）
補助記憶装置	フロッピーディスク	UR・UR/20：1Mバイトタイプ3.5インチ・フロッピーディスク1ドライブ内蔵，UF:1Mバイトタイプ3.5インチフロッピーディスク2ドライブ内蔵，増設用の1Mバイトタイプ・フロッピーディスクとしてPC-9831-MF2，PC-9831-VW2のいずれか接続可　※いずれのドライブも容量640kバイトのフロッピーディスク媒体の読み取り／書き込みも可
	RAMドライブ	UR・UR/20に内蔵，専用メモリ1.25Mバイト記憶装置　ソフトウエアレベルで1Mバイトタイプフロッピーディスクと同様の取り扱いが可能
	固定ディスク	UR/20に20Mバイトタイプ2.5インチ固定ディスクを内蔵
インターフェース	マウス	内蔵，マウス（PC-9872R）接続用
	プリンタ	8ビット・パラレル・インターフェース（セントロニクス社仕様に準拠，14ピン）
	シリアル	1ch内蔵，RS-232C規格に準拠（RS-232C拡張インターフェース・ボードにより2ch増設可）
PC-9801UR/UFメニュー		本体ROMに内蔵のユーティリティ・メニュー/1.モードの設定 2.FD・RAMドライブ間コピー 3.動作環境の設定（UFメニューは3のみ）
サウンド機能		FM音源3和音，SSG音源3和音，スピーカー内蔵，オーディオ出力端子付
カレンダ機能		電池によるバックアップ
拡張スロット		2スロット内蔵（I/O拡張ユニットにより増設可）
電源		AC100V±10%，50/60Hz
温湿度条件		10～35℃，20～80%（ただし結露しないこと）
外形寸法		本体：305(W)×240(D)×87(H)mm，キーボード：435(W)×180(D)×34(H)mm
重量		本体：UF・4.6kg，UR・4.4kg，UR/20・4.8kg，キーボード・約1.2kg
消費電力		UF・23W（最大56W），UR・21W（最大54W），UR/20・23W（最大56W）
主な添付品		電源ケーブル（本体に実装済），ガイドブック，ハードウエア・マニュアル，N_{88}-日本語BASIC(86)(Ver6.2)ユーザーズ・マニュアル，N_{88}-日本語BASIC(86)(Ver6.2)リファレンス・マニュアル，N_{88}-日本語BASIC(86)プログラミング入門，N_{89}-日本語BASIC(86)リファレンス・ブック，N_{88}-日本語BASIC(86)(Ver6.2)システム・ディスク，お客様登録カード，保証書

●NEW● PRODUCTS

デスクトップの拡張スロットに収まるLA音源
ミュージ郎 Jr.BOARD

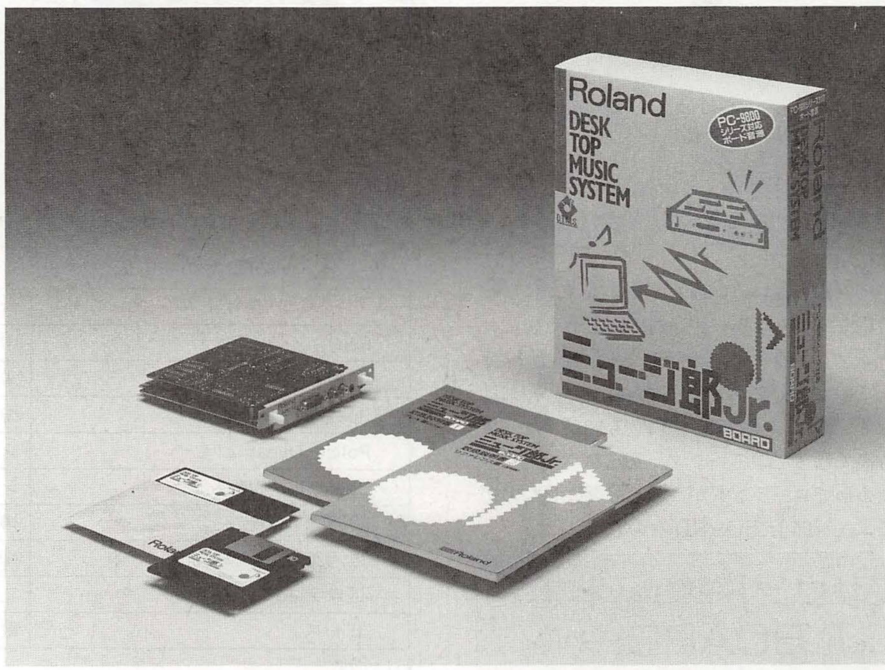
問い合わせ先
ローランド株式会社
〒101 東京都千代田区神田須田町2-11

Written by 藤本 健

このたび，ローランドからミュージ郎Jr.をさらにコンパクトにして低価格を実現した，「ミュージ郎 Jr.BOARD」が発売されました。

これは，ミュージ郎 Jr.のインターフェース・ボード上にLA音源 CM-32Lを搭載し，ボード上で一体化したものです。これによりMIDIとしての機能はオプションになってしまったものの，演奏という立場ではミュージ郎 Jr.と完全な互換性を持ち，しかもMIDI対応に拡張することもできるという優れものです。

それでは，これについてレポートしてみることにしましょう。



低価格化するコンピュータ・ミュージック

コンピュータを使って自動演奏するなどということは10年前では夢のような話でした。まあ，当時YMOなどのコンピュータ・ミュージックを取り入れたミュージシャンが登場し，はじめてコンピュータ・ミュージックが一般に知らされるようになったのですが，このような機械は，ごくわずかなミュージシャンだけが使える高価なものでした。

そのころシンセサイザも，ようやく姿を現してきたものの，それはモノフォニック（和音をだせない。現在の通常のキーボードはどれもポリフォニックである）であり，音質的にも単純なものでした。

それが，ここ10年間でめざましい進歩を遂げ，その進化はどんどん加速を続けています。マシンはどれも高性能，高速化し，価格は逆に安くなっているわけです。そのため，YMOなどが扱っていたものよりもはるかにいい性能のマシンが，音質のよい楽器が，家庭でも手に入るようになったのです。

FM音源からミュージ郎 Jr.BOARDへ

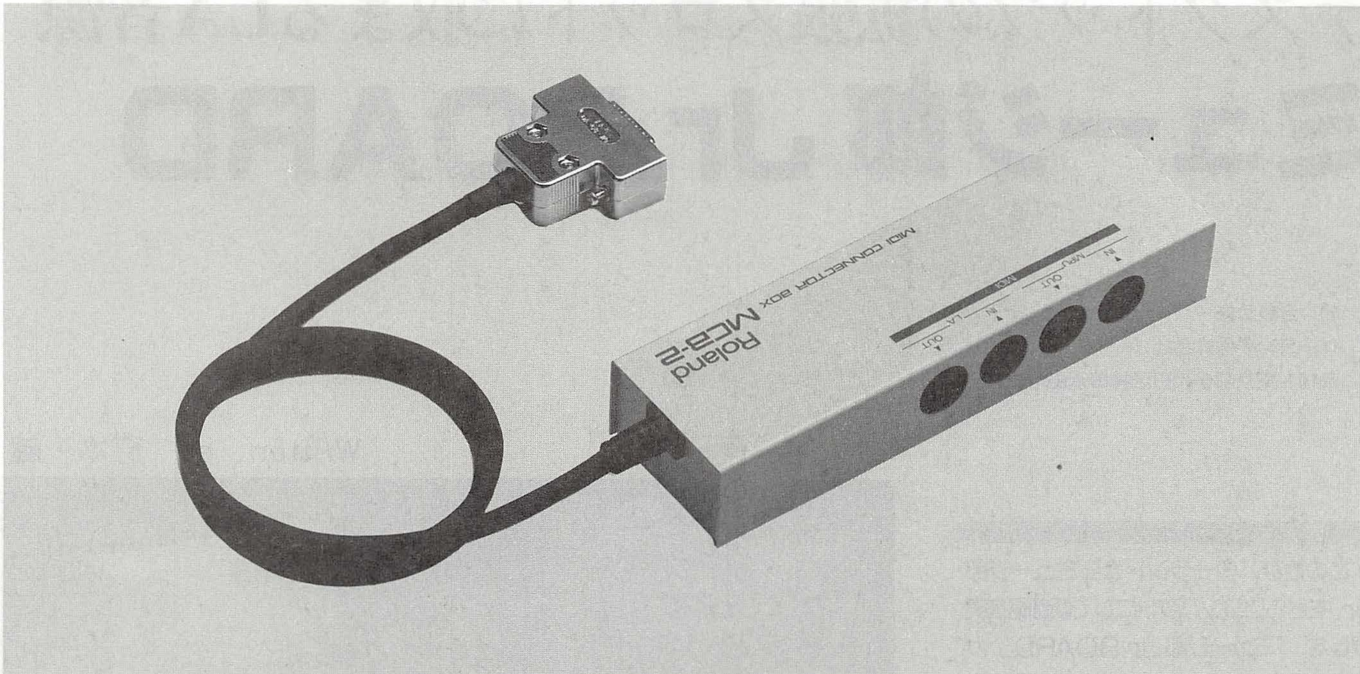
話しを少しパソコンという分野に絞って考えてみましょう。

音楽好きにとってやはり自動演奏というのは一つの夢です。そんな夢を誰にでも実現させたものの一つがパソコンに内蔵されるようになったFM音源です。FM音源に関してはベーマガでも，これまでいろいろと取り上げてきたのでみなさんもよくご存知でしょう。

これは，ヤマハのシンセサイザDX7などで採用された自由度の高い音源であり，この音源の廉価版がパソコンに標準搭載されるようになったため，ピコピコといった単純な音から解放されて，かなり本格的な音楽が誰にでも楽しめるようになりました。

しかし3年ほど前，ローランドから「ミュージくん」が発売されたのを契機に，一般レベルでのコンピュータ・ミュージックの質が大きく変わってきました。

もちろん，ゲーム用などとしてFM音源も健在ではあるのですが，それよりもはるかに音質や性能が上である「ミュージくん」「ミュージ郎」のシリーズがユーザーの間で高い人気を得るようになりました。それに伴い，これらのシリーズに対応したソフトもコンピュータ・ミュージックを楽しむ目的のものだけではなく，



《写真１》ミュージ郎 Jr. ボードのリアパネルに接続することで MIDI の入出力が可能になるコネクタ・ボックス「MCB-2」(12,000円)

ゲームなどもいろいろとでてくるようになったのです。ちなみに現在対応している主なゲームソフトの一覧を**第１表**に載せておきます。

このようなソフトが発売されると，相乗効果で「ミュージ郎」などの台数も伸び，ニーズも高くなってきています。そんなニーズに答える形でローランドがこのたび発売したのがミュージ郎 Jr.BOARD なのです。

サウンドパレットと Jr.BOARD へ

さて，この「ミュージ郎 Jr.BOARD」が発表されたのは３月ですが，それよりも数か月前に同様のコンセプトのマシン「サウンドパレット」がカワイから発売になっています。こちらの価格は54,800円となっており，今回発売されたローランドの「ミュージ郎 Jr.BOARD」よりも若干安価な設定です。

お互いに一長一短ありますが，MIDI インターフェースの有無と音色の好みで選ぶといいでしょう。

大きな違いは MIDI インターフェースの有無になるでしょう。お互いにボード上に音源も載っているため，このボードだけで使う場合には MIDI インターフェースの有無にかかわらず同じように利用できます。しかし，別の音源を使う場合や，外部の楽器を利用してリアルタイム・レコーディングを行なうような場合，MIDI の入出力が必要になってくる

《第１表》MIDI対応のゲームソフト

タイトル	メーカー	価格（税別）
Ryu	㈱ウルフ・チーム	11,600円
D 欧州	㈱ウルフ・チーム	12,800円
Span of Dream	㈱ウルフ・チーム	12,800円
Police Quest 2	シエラ オンライン ジャパン㈱	8,800円
Quest for Glory	シエラ オンライン ジャパン㈱	9,800円
38万キロの虚空	㈱システム サコム	9,800円
銀河英雄伝説 II	㈱ボーステック	9,800円
パロディウスだ！	コナミ	9,800円
モトス	電波新聞社	7,800円

わけです。

そのような意味からすればミュージ郎 Jr.BOARD は不利ともいえるのですが，やはり拡張性は考えられています。**写真１**のような MIDI コネクター・ボックス MCB-2（12,000円）を接続すれば MIDI が使えるようになるのです。これには合計四つの MIDI 端子がついていますが，そのうち二つはコンピュータから直接 MIDI IN／OUT。もう二つはボード上の音源を一つのシンセサイザと見なした場合のシンセサイザに対する MIDI IN／OUT となっています。

したがって，この MCB-2 を接続することで，ミュージ郎 Jr.BOARD は完全にミュージ郎 Jr. と機能的に同等になります。

ミュージ郎 Jr. BOARD の機能

ミュージ郎 Jr. をご存知のかたなら以上の説明でミュージ郎 Jr.BOARD のすべてがわかったかと思いますが，それを知らないかたにはほとんどわからなかったかもしれません。そこで，これからミュージ郎 Jr.BOARD というミュージ郎 Jr. を含めたミュージ郎 Jr. シリーズ（実はミュージ郎 Jr.BOARD と同時にミュージ郎 Jr.NOTE というノート・パソコン用のミュージ郎 Jr. も発売になっており，これも機能的には同等である）の機能を簡単に紹介してみましょう。

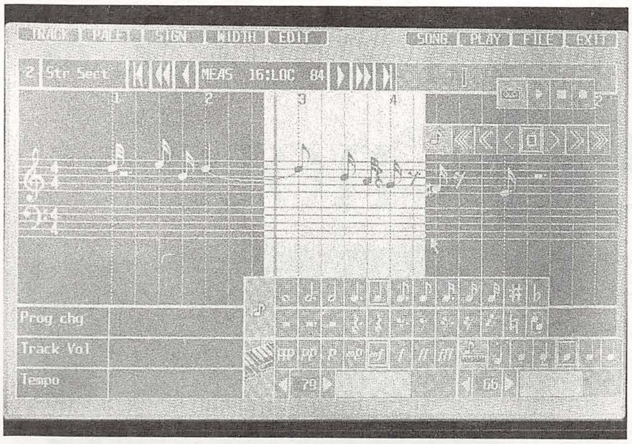
まず，音源について簡単にまとめると，この小さなボディの中に

- シンセサイザ８台
- PCM によるドラム＋効果音マシン
- エフェクタ

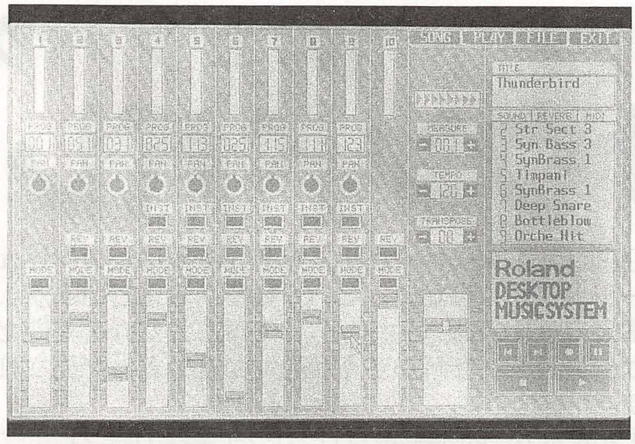
を収めたというものすごいマシンです。

シンセサイザの音色は**第３表**のようになっており，LA 音源という高性能なシンセサイ

《写真 2》マウスで楽譜が簡単に入力できる



《写真 3》各トラックにレベルメータがついたPLAY画面



ザ方式を用いているため大変リアルな音が再現できます。

この音源を思う存分にコントロールするのがミュージ郎Jr.付属のソフトウエアです。これは，マウスを使って操作するソフトで，**写真2**のような五線譜入力方式のシーケンサです。マウス操作であるため初心者でも簡単に利用でき，手元にある楽譜を写すだけで演奏ができます。

この演奏するときの音色はユーザーが自由に設定できるほか，テンポや音量の変化なども簡単に設定できます。

写真3がその演奏するためのPLAY画面です。ここはテープ・レコーダにミキサーを足したようになっており，操作はやはりマウスを使い，テープ・レコーダ感覚で利用できます。また，この画面において各パートの音量を調節したり，音色を変更するといったことも可能になっています。

誌面の都合上，本当に簡単な説明となってしまいましたが，ミュージ郎Jr.BOARDの概要について理解していただけたでしょうか。

ソフトはミュージ郎Jr.BOARD専用ではなく既存のミュージ郎Jr.のものをそのまま利用しています。そのため，このままのシステムではMIDIインターフェースがないのでステップ・レコーディングなどの機能は使えませんが，それ以外は何でも使えるようになっています。

この製品，もちろんコンピュータ・ミュージック・ファンには低価格という意味でもてはやされそうですが，前述したゲームなどのホビー分野でも新しいニーズを開拓しそうです。

これまでのFM音源との住みわけが微妙になってきそうですが，このような高性能な音源ボードがどこまで一般に浸透していくのか注目したいところです。

《第3表》ミュージ郎Jr.の音色一覧

ピアノ							
アコースティック・ピアノ1	アコースティック・ピアノ2	アコースティック・ピアノ3	エレクトリックピアノ1	エレクトリックピアノ2	エレクトリックピアノ3	エレクトリックピアノ4	ホンキートンク
オルガン							
エレクトリック・オルガン1	エレクトリック・オルガン2	エレクトリック・オルガン3	エレクトリック・オルガン4	パイプ・オルガン1	パイプ・オルガン2	パイプ・オルガン3	アコーディオン
キーボード							
ハープシコード1	ハープシコード2	ハープシコード3	クラビ1	クラビ2	クラビ3	セレスタ1	セレスタ2
シンセ・ブラス							
シンセ・ブラス1	シンセ・ブラス2	シンセ・ブラス3	シンセ・ブラス4	シンセ・ベース1	シンセ・ベース2	シンセ・ベース3	シンセ・ベース4
シンセサイザー1							
ファンタジー	ハーモ・パン	コラール	グラッセス	サウンドトラック	アトモスフィア	ウォーム・ベル	ファニー・ボックス
シンセサイザー2							
エコー・ベル	アイス・レイン	オーボエ2001	エコー・パン	ドクター・ソロ	スクールデーズ	ベルシンガー	スクエア・ウェーブ
ストリングス							
ストリングス・セクション1	ストリングス・セクション2	ストリングス・セクション3	ピチカート	バイオリン1	バイオリン2	チェロ1	チェロ2
			ギター				
コントラバス	ハープ1	ハープ2	ギター1	ギター2	エレクトリック・ギター1	エレクトリック・ギター2	シタール
ベース							
アコースティック・ベース1	アコースティック・ベース2	エレクトリック・ベース1	エレクトリック・ベース2	スラップ・ベース1	スラップ・ベース2	フットレス1	フットレス2
ウインド1							**ウインド2**
フルート1	フルート2	ピッコロ1	ピッコロ2	リコーダー	パン・パイプス	サックス1	サックス2
サックス3	サックス4	クラリネット1	クラリネット2	オーボエ	イングリッシュ・ホルン	バスーン	ハーモニカ
ブラス							
トランペット1	トランペット2	トロンボーン1	トロンボーン2	フレンチ・ホルン1	フレンチ・ホルン2	チューバ	ブラス・セクション1
	マレット						
マリンバ	コト	ショウ	シャクハチ	ホイッスル1	ホイッスル2	ボトルブロー	クレスパイプ
パーカッション							
ティンパニー	メロディック・タム	ディープ・スネア	エレクトロニック・パーカッション1	エレクトロニック・パーカッション2	タイコ	タイコ・リム	シンバル
		エフェクト					
カスタネット	トライアングル	オーケストラ・ヒット	テレフォン	バード・トウイート	ワン・ノート・ジャム	ウォーター・ベル	ジャングル・チューン

■ドラムス&パーカッション音色リスト

1 アコースティック・バス・ドラム	2 リム・ショット	3 アコースティック・スネア・ドラム	4 ハンド・クラップ	5 エレクトロニック・スネア・ドラム
6 アコースティック・ロー・タム	7 クローズド・ハイハット	8 オープン・ハイアット2	9 アコースティック・ミッド・タム	10 オープン・ハイアット1
11 アコースティック・ハイ・タム	12 クラッシュ・シンバル	13 ライド・シンバル	14 タンバリン	15 カウベル
16 ハイ・ボンゴ	17 ロー・ボンゴ	18 ミュート・ハイ・コンガ	19 ハイ・コンガ	20 ロー・コンガ
21 ハイ・ティンバル	22 ロー・ティンバル	23 ハイ・アゴゴ	24 ロー・アゴゴ	25 カバサ
26 マラカス	27 ショート・ホイッスル	28 ロング・ホイッスル	29 クラベス	30 キハダ

■SE音色リスト

1 バブル	2 ストリーム	3 ウェーブス	4 ウインド	5 サンダー
6 レイン	7 バーズ	8 ホース	9 ドッグ	10 エクスプロージョン
11 レーザーガン	12 マシンガン	13 ピストル	14 スターシップ	15 ヘリコプター
16 ジェット	17 トレイン	18 サイレン	19 クラッシュ	20 カー・パス
21 カー・ストップ	22 エンジン	23 ウインド・チャイム	24 スクラッチ	25 ドア
26 クラッキング	27 アプローズ	28 フット・ステップ1	29 フット・ステップ2	30 ハート・ビート
31 パンチ	32 スクリーミング	33 ラフィング		

• NEW • PRODUCTS

98ノート用のコンパクトな音楽システム
サウンドパレットnote

98noteユーザーから「MIDIを用いたコンピュータ・ミュージックがやりたい」という要望が増えています。今まで，拡張スロットのない98noteではなかなかの難問だったのですが，最近それを解決する製品がつぎつぎと発売されてきています。

そんななか，先日発売されたカワイ楽器のコンピュータ・ミュージック・システム「サウンドパレットnote」について紹介してみたいと思います。



問い合わせ先
㈱河合楽器製作所
〒430 静岡県浜松市寺島町200
☎053-457-1277

● Written by 藤本　健

カワイの第2弾，サウンドパレットnote

河合楽器製作所（以降カワイ）は昨年末にローランドのミュージ郎Jr.と音色の配列などに互換性を持たせたデスクトップ用のMIDIミュージック・システム「サウンドパレット（54,800円）」を発売しました。今回，カワイはこれに続く第2弾として，98noteにターゲットを絞ったシステム

サウンドパレットnote（54,800円）

を発売したのです。

じつは，ローランドもほとんど同時期に98note用のシステム

ミュージ郎Jr.NOTE（93,000円）

を発売しており，ユーザーにとっては選択肢が増えたことになります。

これら二つの製品は，価格的には異なるものの，コンセプトやシステム的にはほぼ互角という状態です。どちらがいいかということは一概にはいえませんが，まずはこれらの違いを見る前にサウンドパレットnoteに関して簡単に紹介してみましょう。

サウンドパレットnoteとは

前述したようにこれは98note専用のMIDIミュージック・システムで，1ハードウエア+1ソフトウエアからなる，とてもコンパクトなものです（写真1）。

ハード部は，MIDIインターフェースとPCMデジタル音源モジュールを搭載した，MIDI+ Sound BOX「MSB-98N」。ソフト部にはマウス対応の17トラック・マルチ・シーケンス・ソフト「MMK-98N」がありセットになっています。

このような構成から，面倒なMIDI接続や電子楽器を用意する必要もありません。98noteの裏側の拡張バス・コネクタにケーブルを差し込み，ソフトを起動すればヘッドホン・ステレオに付属のイヤホンで音楽が聴けるというシンプルなものです。

さらに，電源部分は省電力設計になっているため，外部電源や乾電池を用意する必要もなく，98noteからの供給だけでOKです。

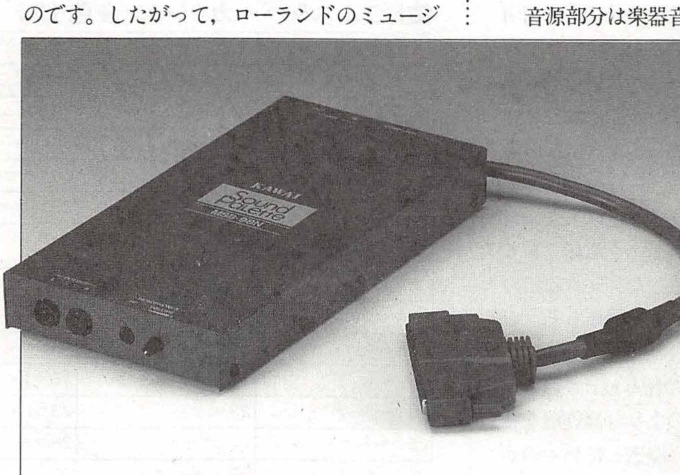
仕様的に，このサウンドパレットnoteはデスクトップ用のサウンドパレットと同等のものです。したがって，ローランドのミュージ郎Jr.などとも互換性がとれるところもあります。ちなみにこのサウンドパレット，サウンドパレットnoteで動作する主なソフトウエアを第1表に載せておきます。

MSB-98NはMIDIインターフェース+PCM音源

それでは，次にハード部分であるMSB-98Nに関してもう少し詳しく触れてみましょう。

これは，前述したようにMIDIインターフェース+PCM音源を一つにまとめたもので，MIDIインターフェース部分はほぼローランドのMPU-PC98の仕様に準拠した形になっています。端子としてはMIDI IN／OUTともに一つずつ装備し，コンピュータ側からコントロールできるようになっています。

音源部分は楽器音128音+リズム系128音の



《写真1》サウンドパレット・ノートの音源ユニット部。98ノートの1/3程度の大きさしかないコンパクトなボディ。

合計256音色の質感にあふれたリアルな音を搭載しています。また，16チャンネル完全マルチ・ティンバ方式（**注1**）を採用しており，最大同時発音数は16音です。これは，ローランドのLA音源が最大32パーシャルというのに比べて，使いかたしだいでは便利かもしれません（**注2**）。

そのほか，古典音楽にも対応した55種類の音律を標準装備し，さらにステレオで音像が移動するオート・パンポット機能や，個別のステレオ・パンポット機能など便利な機能を満載しています。ROMなどを利用した音色の拡張性もあり，最大512種類まで増やせるようになっています。

オーディオ端子という面では，標準ジャックのオーディオ・アウトプットがステレオでL／Rとなっているほか，ヘッドホン・ステレオのイヤホンが入るミニジャック端子，そのヘッドホンの音量を調整するボリュームがあります。

大きさ的には98noteの横に置けるたいへんにコンパクトな作りになっており，携帯性ということから考えると優れています。

17マルチ・トラックのシーケンス・ソフト

つぎに，付属のソフト「MMK-98N」に関してです。これは，基本的にマウスでコントロールする五線譜入力タイプの17マルチトラック・シーケンサです（**写真2**）。

ミュージ郎／ミュージ郎Jr.添付のソフトと比較したとき，使い勝手という面では一長一短がありますが，同じようなものであるといっていいでしょう。ただし，こちらは五線譜入力以外にカモンミュージックのシーケンス・ソフトのような数値入力の機能も備えています。もちろん，数値入力も五線譜入力とデータ的には同じなので，とりあえず五線譜を用いておおまかな部分を入力し，細かなところは数値入力で補足するといった使いかたもできます（**注3**）。

ところで，この「MMK-98N」というソフトの開発元はマイクロミュージシャンやEXTENDERなどで有名なミュージックネットワーク社です。まあ，これはミュージ郎などのソフトをダイナウェアが開発したのと同じような関係で，ミュージック・ネットワークではMMK-98Nの上位バージョンであるマイクロミュージシャンIIという製品を発売しています。

これは，ちょうどダイナウェアのBallade2のようなもので，MMK-98Nにリアルタイム・レコーディング機能などを付け加えたものです。ちなみにこのマイクロミュージシャンIIはサウンドパレットでもミュージ郎でもどちらのシステムでも動くように設計されています。

また，携帯性を重視したノート対応の製品であるということから，MIDI＋PCM音源ユニットを接続しなくても，ソフトは動作するようになっているのは嬉しいところです。

サウンドパレットnote VS ミュージ郎Jr.NOTE

それでは，最後にこのカワイのサウンドパレットnoteとミュージ郎Jr.NOTEを比較して考えてみましょう。

第2表を見てください。これが，二つの違いを表わしたものです。どちらがいいかというのは，みなさんの判断ということになりますが，機能面からすれば，一見サウンドパレットのほうが勝っているようにも見えます。

ただし，「対応するソフト資産は？」といったとき，当然歴史のあるローランドの製品のほうが有利にはなってきます。また，MT-32やCM-64などのエクスクルーシブ・データを用いたソフトを使うとなると，サウンドパレットでは無理ということにもなります。

とはいえ，音色の並びは双方ともにMT-32の上位コンパチ（上位部分は双方では異なる）であり，基本的部分は同等です。したがって，今後サード・パーティから発売されるソフトは両製品で動くものが開発されることが予想さます。

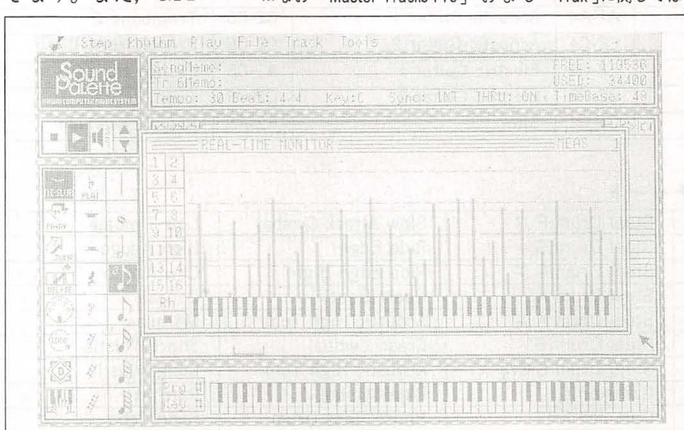
注釈

注1：MIDIには16のチャンネルがあり，この各チャンネルに対してさまざまな演奏情報を独立して送ることができる。マルチ・ティンバは，これら各チ

《第1表》サウンドパレット対応ソフト一覧

製品名	発売元	プレイバック	レコーディング
マイクロミュージシャン	ミュージックネットワーク	○	○
EXTENDER	ミュージックネットワーク	○	○
ReclietPLUS	コーラル	○	○
Tool de Music	クワテック	○	○
Master Tracks Pro	ソフトウエアジャパン	○	○
Trax	ソフトウエアジャパン	○	○
MUSIC PRO-98	ミュージカルプラン	○	−
RCM-PC98 Ver2.1	カモンミュージック	○	×
Prelude	ダイナウェア	○	×
Ballade2	ダイナウェア	△	×
ミュージ郎添付ソフト	ローランド	△	−
芸達者	アビラック	×	−

○＝動作する △＝動作不安定 ×＝動作しない −＝ソフト側にその機能がない
※なお「Master Tracks Pro」および「Trax」に関してはカワイ調べです。



《**写真2**》添付のシーケンス・ソフトは16トラック＋1リズム・トラックを持つ高機能なもの。譜面入力の他に数値入力もサポートする。

《第2表》スペック比較表

	サウンドパレット note	ミュージ郎 Jr. NOTE
音源(楽器系)	128音色(PCM音源)	128音色(LA音源)
音源(リズム系)	128音色	30(リズム)＋33(SE)音色
MIDI端子	IN／OUT	IN／OUT，音源用IN／OUT
オーデイオ端子	L／R＋ステレオ・ミニジャック	L／R＋ステレオ・ミニジャック
消費電流	DC5V：120mA	DC9V：350mA
電源	ACアダプタ／単三電池6本	98NOTEより供給
サイズ(mm)	110(W)×220(D)×30(H)	316(W)×256(D)×33(H)
重量(kg)	0.8(本体＋ケーブル)	1.1(本体)

ャンネルの演奏情報に合わせて，限られた発音数を瞬時に割り振る機能のこと。たとえば，最大発音数が16音の音源ユニットに対して，1小節目の1，2，3チャンネルの各発音数が6，8，2で2小節目が1，5，10としても，ハードウエア側でそのたびに高速演算して各チャンネルに振りわけるため，発音数の合計がオーバーしない限り，音切れが起こらない。

注2：「ミュージくん／郎Jr.」のLA音源ユニットのスペックには，最大発音数32音となっているが，実際は使う音色によって異なる。LA音源では，演奏に使える音の最小単位を〝パーシャル〟と呼び，音色のなかには複数のパーシャルを組み合わせたものもある。つまり，32パーシャルの音源ユニットで，4パーシャルを使った音色を使えば，最大発音数は8音となってしまう。

注3：譜面入力は手軽で，入門者にも簡単に入力ができるが，反面細かい音楽的な表現やニュアンスがだしにくい。そこで，MIDIの知識は必要になるものの，数値によるMIDIデータのエディットをすれば，微妙な音のゆれや人間的なテンポのずれなどを表現できる。

《第3表》楽器系音色チャート

音色名	音域	音色名	音域	音色名	音域	音色名	音域
Acoustic Piano L	F1-C3	Cathedral	F2-C6	Acoustic Bass 1	C2-C4	Brass Ensemble 2	C2-C5
Acoustic Piano M	C3-C6	Angels	F3-C6	Acoustic Bass 2	C2-C4	Vibraphone 1	C3-C6
Acoustic Piano H	A5-C7	Voice	C4-C6	Electric Bass 1	A1-C4	Vibraphone 2	F3-C7
Electric Piano 1	C2-C6	Glass Voice	C3-C6	Electric Bass 2	A1-C4	Mallet	C3-C6
Electric Piano 2	C2-C6	Symphony	F2-F5	Slap Bass 1	A1-C4	Wind Bell	C3-C6
Electric Piano 3	C3-C6	Space Harp	A2-A6	Slap Bass 2	A1-C4	Glocken	C3-C6
Electric Piano 4	C2-C6	Warm Bell	C3-C6	Fretless 1	A1-C4	Tube Bell	C3-C6
Honkytonk	F3-F5	Synthe Vox	C3-C6	Fretless 2	A1-C4	Xylophone	C3-C6
Electric Organ 1	C3-C6	Panning Bell	C3-C6	Flute 1	C4-C7	Marimba	C3-C6
Electric Organ 2	C3-C7	Ice Rain	C3-C6	Flute 2	C4-C7	Koto	A4-A6
Electric Organ 3	F2-F6	Synthe Wind	C3-C5	Piccolo 1	C5-C7	Shamisen	A3-C6
Electric Organ 4	F2-F6	Echo Pan	C3-C6	Piccolo 2	C4-C7	Shakuhachi	C4-C7
Pipe Organ 1	C2-C6	Synthe Solo	C3-C7	Recorder	C4-C7	Whistle 1	C5-C7
Pipe Organ 2	C2-C6	School Organ	C3-C6	Panflute	A3-A6	Whistle 2	C5-C7
Pipe Organ 3	C4-C6	Bell Singer	C3-C7	Alto Sax 1	C3-C6	Bottle	C3-C6
Accordion	F2-C6	Square	C3-C7	Alto Sax 2	C2-C5	Hip Chip	C4-C5
Harpsichord 1	C3-F6	Strings	F2-C5	Tenor Sax 1	C2-C4	Timpani	E3-E4
Harpsichord 2	C3-C6	Arco Strings	F2-C6	Tenor Sax 2	C2-C4	Melodic Tom	C3-F4
Harpsichord 3	F2-F6	Ensemble	C3-C6	Clarinet 1	C3-C6	Deep Snare	C3-E4
Clavinet 1	F2-C6	Pizzicato	F2-C6	Clarinet 2	C3-F5	Synthe drum 1	C4-C5
Clavinet 2	C3-C6	Violin 1	C4-C7	Oboe	C3-C5	Synthe drum 2	C3-C7
Clavinet 3	F2-F5	Violin 2	C4-C7	Ocean Brass	C3-C5	Waterdrop	C4-C6
Celesta 1	C3-C6	Cello 1	F2-C5	Basoon	C3-C5	Neo Share	C4-C5
Celesta 2	C3-C6	Cello 2	F2-C5	Harmonica	C4-C6	Cymbal	C4-E5
Synthe Brass 1	C3-F6	Contrabass	C2-C4	Trumpet 1	F3-C6	Castanet	C4-C5
Synthe Brass 2	C3-C6	Harp 1	C3-C7	Trumpet 2	C4-C6	Triangle	C2-C4
Distortion 1	A1-A3	Harp 2	C3-C7	Trombone 1	C3-C5	Orchestra Hit	C3-C5
Distortion 2	A1-A4	Acoustic Guitar 1	C2-C6	Trombone 2	C3-C5	Old Synthe 1	F2-C7
Synthe Bass 1	C2-C4	Acoustic Guitar 2	C2-C6	French Horn 1	F2-F5	Old Synthe 2	C4-C7
Synthe Bass 2	F2-C4	Electric Guitar 1	A1-C5	French Horn 2	F2-F5	Old Synthe 3	C4-C7
Synthe Bass 3	C2-F3	Electric Guitar 2	C2-C5	Tuba	F2-C5	Old Synthe 4	C3-C7
Synthe Bass 4	C1-C4	Sitar	F2-F5	Brass Ensemble	F2-F5	Old Synthe 5	C3-C7

《第4表》リズム音色チャート

Taiko L	Steel Drum F ♯	Slow Attack Cymbal	Low Timbale	Gong	Truck
Taiko M	Steel Drum G	Ride Edge	High Agogo	Bell 1	Moon
Taiko H	Steel Drum G ♯	Ride Edge High	Low Agogo	Bell 2	Jump
Acoustic Bass Drum	Steel Drum A	Heart Beat	Cabasa	Bell 3	Glass Hit
Acoustic Bass Drum	Steel Drum A ♯	Acoustic High Tom	Maracas	Waterdrop	Resonance 1
Rim Shot	Steel Drum B	Crash Cymbal	Short Whistle	Shaking	Industrial 1
Acoustic Share Drum	Steel Drum C 8va	Acoustic High Tom	Long Whistle	Deep Sea	Industrial 2
Hand Clap	Gamelan C	Ride Cymbal	Ratchet	Beat Echo	Industrial 3
Electric Share Drum	Gamelan E	House Bass Drum	Sand Echo	Slow Sweep	Resonance 2
Acoustic Low Tom	Gamelan F	House Share	Metalic Share Echo	Middle Sweep	Telephone Singer
Closed High Hat	Gamelan G	Tambourine	Whistle Echo	Fast sweep	Goblet
Acoustic Low Tom	Gamelan B	Castanet	E.Tom Low	Uran	Board Hit
Open High Hat 2	Gamelan C 8va	Cowbell	Resonance Low	King Tong Cloud	Bird L
Acoustic Middle Tom	Share 1	High Snare	E.Tom Middle Low	Atom	Bird M
Open High Hat 1	Share 2	Metal Hit	Resonance Middle	Low Spring	Bird H
Acoustic Middle Tom	Marching Snare	Metalic Share	E.Tom Middle High	High Spring	One Note Drum
Steel Drum C	Gated Share	High Bongo	Resonance High	Low Bubble	Jungle
Steel Drum C ♯	Delayed Hand Clap	Low Bongo	E.Tom High	Mid Bubble	Japanesque
Steel Drum D	Cymbal Cup	Mute High Conga	Triangle Low close	High Bubble	
Steel Drum D ♯	Soroban	High Conga	Triangle Low Open	UFO	
Steel Drum E	Oil Can	Low Conga	Triangle High Open	Monster	
Steel Drum F	Juice Can	High Timbale	Triangle High close	Train	

ボードがしゃべる！
4種類の音源を搭載したサウンド・ボード
スピークボード
PC-9801 シリーズ対応
価格49,800円

by Malt

■問い合わせ先
●アイドルジャパン
〒110 東京都台東区上野6丁目1番6号812
☎03-3832-0731

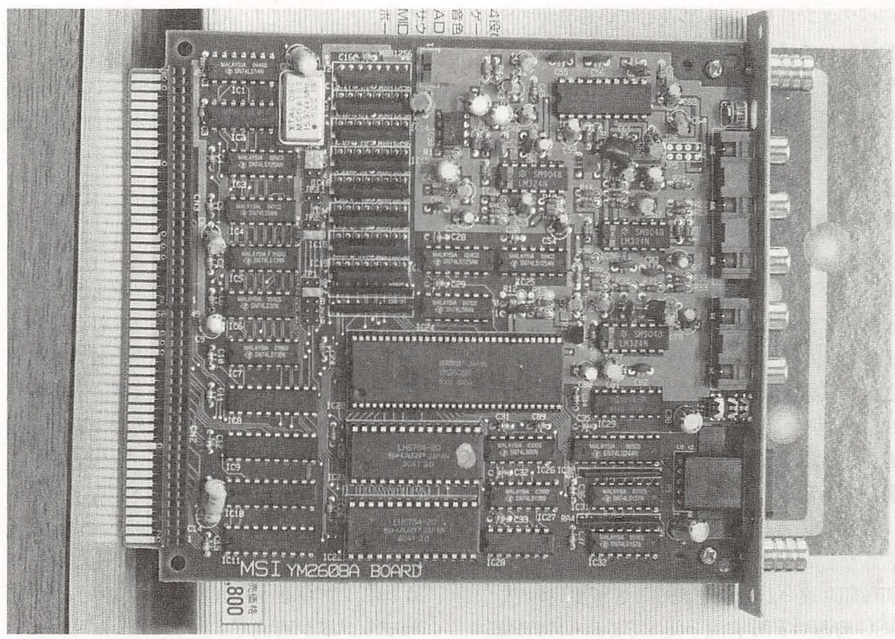
PC-9801シリーズ用低価格FM音源ボードSS-10でおなじみのアイドルジャパンから，デジタル音声で人の声などが録音・再生できるFM音源ボード「スピークボード」が発売になりました。さっそく，このボードの持っている能力をチェックしてみましょう。

盛りだくさんの内容

「サウンドボード」はNEC純正サウンドボードPC-9801-26K互換のFM音源ボードです。先行して発売されていたSS-10が純正品とほぼ同じ機能のボードだったのに対して，今度の「サウンドボード」は，拡張機能が付け加えられて盛りだくさんの内容になっています。（写真1）

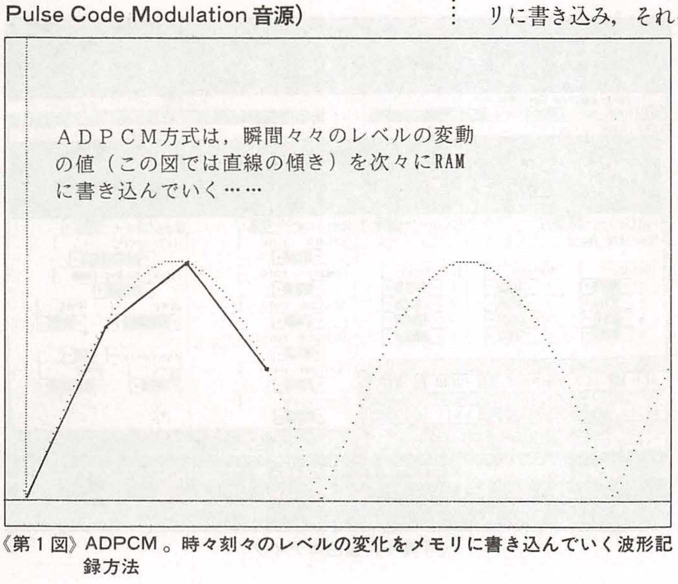
「サウンドボードには，①ADPCM音源，②SSG音源，③FM音源，④リズム音源，以上4種類の音源がワン・ボード上に搭載され，これらはすべてを同時に使うことができます。用語がいろいろでてきて混乱しそうなので整理しましょう。

●ADPCM音源（Adaptive Differrential Pulse Code Modulation音源）



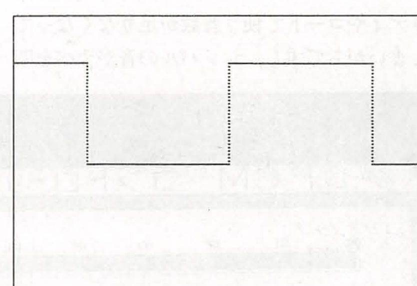
《写真1》スピークボード

ADPCM音源は，一瞬々々の音声のレベル変動を1秒間に何千～万回という速さでメモリに書き込み，それを読みだすことで元の音声を再現するというテープレコーダのような方式の音源です（第1図）。

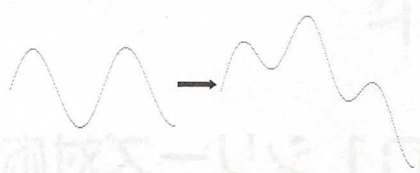


《第1図》ADPCM。時々刻々のレベルの変化をメモリに書き込んでいく波形記録方法

この音声データは非常に大きいので，パソコン本体のメモリに記録すると，プログラムのための領域が圧迫されていろいろ問題になりますが，「スピークボード」の場合はボード上に，ADPCM専用の2MBのRAMがボードに搭載されています。おかげで最大限ADPCM音源を使ってもパソコン本体のRAM領域をおかすことがありません。


《第2図》矩形波

それから，「スピークボード」の音声データは4ビットですが，音声をデジタルに変換する処理などは8ビットで計算し，最終的に4ビットに変換してメモリに記憶しているので，単純な4ビットPCM音源と比べると格段に



《第3図》 FM波の1例。変調をかけると正弦波がこんなに変わる

良い音がするのがポイントです。

● **SSG音源（Synthesized Sound Generator音源）**

パソコンでもっとも普及している音源です。音源としてはもっともシンプルなもので，いろいろな音程の矩形波（**第2図**）を出力する音源です。音色を変えることはできませんが，「ポー」という持続音と「ポーン」という減衰音の切り替えができます。

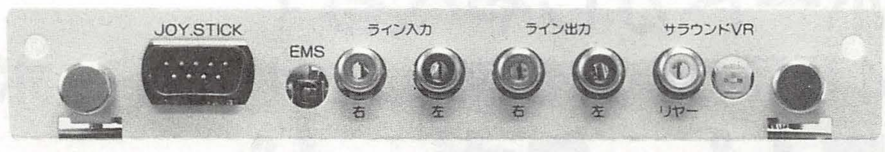
● **FM音源（Frequency Modulation音源）**

SSG音源とともにパソコン内蔵音源として多くのパソコンに装備されている音源です。正弦波に複雑な変調をかけて歪ませることによって，いろいろな波形を作りだすことができます（**第3図**）。比較的簡単な仕組みのわりに，波形のバリエーションが豊富なのが魅力です。金属的な音が得意です。

● **リズム音源**

音楽にドラムやパーカッションの音がないとさびしいものです。打楽器類の音は同時に何種類も違った音色を使うことが多いので，SSG音源やFM音源を使ってこれらの打楽器音を作ることもできるものの，そうするとメロディやコードで使う音数が足りなくなってしまいがちですし，シンバルの音がナベを叩くような音になりがちで，〝いかした〞音を作るのはとても難しかったのです。

「スピークボード」はリズム専用に音源を装備していて，ADPCM音源でバスドラム，スネア，リムショット，タム，シンバル，ハイハットの6種類の音を内蔵しています。また，これは前述したADPCM音源とは独立しているので併用できます。ADPCM音源に歌を録音しておき，リズム音源と一緒に鳴らし，FM／SSG音源を使えば誰もパソコンの内蔵音源と思わないような演奏ができます。



《写真2》スピークボードのパネル。端子類が所狭しと並んでいる。左からジョイスティック端子，EMS切り離しジャック，ADPCMサンプリング用ジャック（ステレオ），ライン出力（ステレオ），サラウンド出力，サラウンド出力ボリュームとなっている

サラウンド・サウンドも楽しめる！

ステレオ仕様のFM音源ボードも珍しくなくなった昨今，「スピークボード」はさらに一歩進んで，最近のオーディオ界の流行であるサラウンド出力を装備しています。（**写真2**）

サラウンドというのは，ステレオの音声信号から微妙な時間・位相のズレを作りだし，これを聴く人の後方のスピーカで再生して前後左右に広がりのある音場空間を演出する仕組みです。「スピークボード」はNECのサラウンド・プロセッサIC（μPC1891）によるサラウンドが可能です。

サラウンドで聞くためにはステレオ再生用のアンプとスピーカの他にさらにもう1台のアンプとスピーカを用意しなければならないのがちょっと大変ですが，強力なのでぜひ試してみてください。

ソフトが四つも付いてくる

余談になりますが，先日（4月の上旬）パソコン通信ネットでこの「スピークボード」対応のFM音源ドライバというのを見つけました。「スピークボード」の発売が3月ですから，この対応の早さは信じられません。アマチュア・プログラマのパワーはものすごいものがあると思いました。

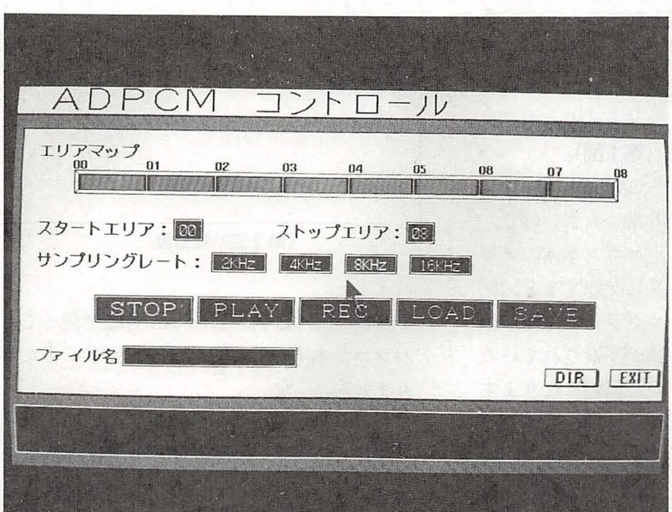
さて，SS-10でもそうでしたが，この「スピークボード」にもソフトが同梱されているので，ボードを買ってきてすぐに使うことができます。こまかいことながら，こういったアイドルジャパンのユーザへの配慮は高く評価できるでしょう。

同梱ソフトは，4枚の5インチ2HDフロッピーディスクに収められています。

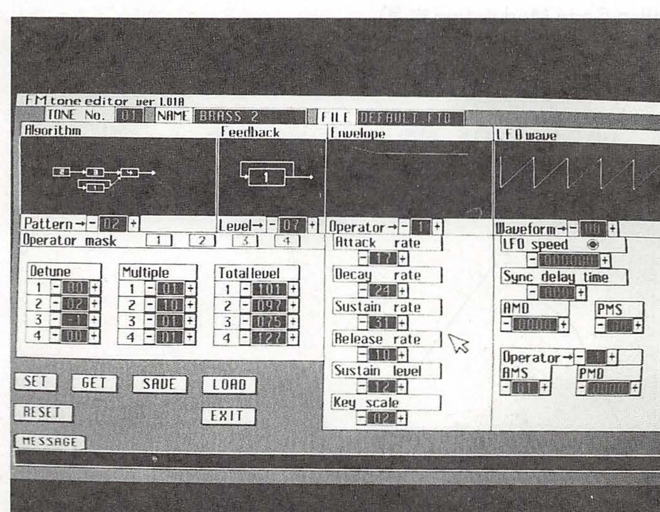
● **ADPCM**

これは「スピークボード」で音声を録音，再生するソフトです（**写真3**）。

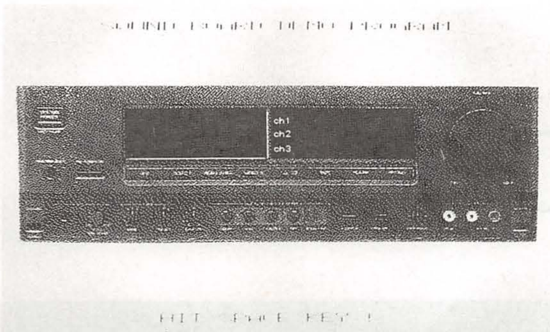
操作はマウスで行ないます。RECをマウスでクリックすれば録音が開始され，PLAYをクリックすると録音したデータを再生するという具合いにテープレコーダ感覚で操作できます。



《写真3》録音・再生ソフト ADPCM



《写真4》音色エディタ



《写真5》サウンド・エディタ。SS-10に同梱されていたのと同じもの



《写真6》くいず・うえでぃんぐべる大作戦

画面に2kHz, 4kHz, 8kHz, 16kHzとあるのは，サンプリング・レイトの切り替えです。これは1秒間に何回音声データをメモリに取り込むかを表す数値で，たとえば2kHzに設定すると1秒に2000回のメモリへの取り込みが行なわれることになります。

サンプリング・レイトを低く設定すると，メモリに取り込む回数が少なくなるのでそれだけメモリ消費量が減って長時間の録音ができますが，音質が落ちます。逆に高くすると録音時間は短くなるものの，音は良くなるという関係があります。

一般にADPCMなどのPCM音源の場合，音質と録音時間のシーソー・ゲーム関係が悩みの種ですが，「スピークボード」は2MBもメモリを積んでいるので，サンプリング・レイトが最大の16kHz時でも32秒の録音ができます。レイトを最低の2kHzにすると4分16秒もの録音が可能です。

これだけ録音できれば，ちょっとした短編の朗読が収まりそうですね。

ただ，PCM音源で良い音質を得るポイントは適切なレベル設定なのですが，このソフトで録音するとき，入力レベルを確認できないのがちょっと使いづらい気がしました。

●音色エディタ

FM音源の音作りをするソフトです（**写真4**）。操作はすべてマウスを使って行なうようになっていて，パラメータを変更すると，エンベロープなどのグラフィック表示が変わっていきます。反応がよいので快適に操作できます。マウスの右ボタンを押すと，現在エディット中の音を聞けます。

画面がとてもよく整理整頓されているので，効率良く音色エディットができ，筆者は同梱ソフトの中でこれが一番できがいいと思いました。

●サウンドエディタ

SS-10に付属していたものと同じ物です（**写真5**）。「スピークボード」のPC-9801-26Kと互換性があるFM音源3音に関して，譜面入力による自動演奏ができます。「スピークボード」に完全対応していないことと，音色エディタで作成した音色の利用ができないのがちょっと残念な気がします。

●くいず・うえでぃんぐべる大作戦

ADPCM音源を応用したクイズゲーム・ソフトです。「あたり」，「はずれ」など，ADPCM音源がプリティ（！）な女の子の声でしゃべります。（**写真6**）

問題出題中に聞こえるドラムの音は内蔵リズム音源によるもので，なかなか迫力のある良い音だと思います。

オプションでMIDIボードが載る！

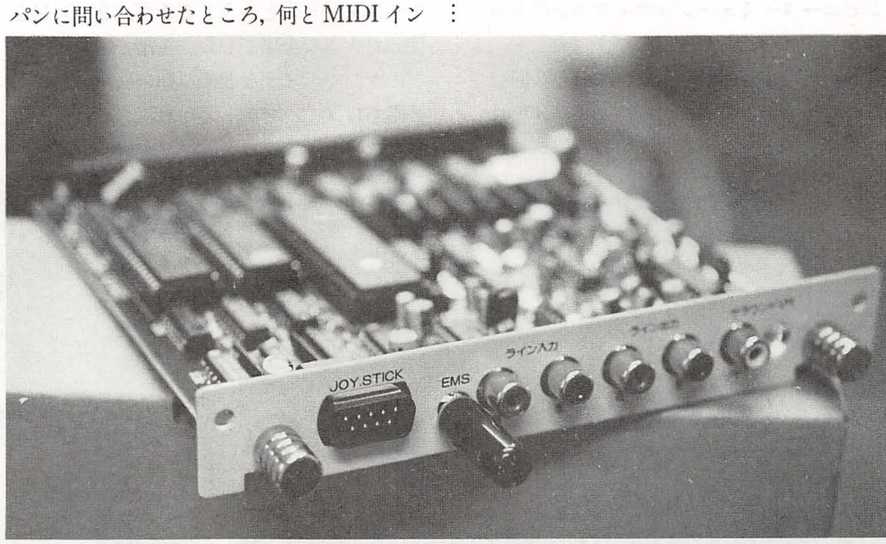
「スピークボード」の写真を見ると，ボードのエッジ部分近くにコネクタが取り付けられ，何か接続できるようになっているのがわかると思います。それについてアイドルジャパンに問い合わせたところ，何とMIDIインターフェースがつながる予定なのだそうです。

パッケージに「MIDIインターフェースボード搭載可能」とうたってあるのはこのことだったのかと納得しましたが，それにしても「スピークボード」のパネル部分はすでにいっぱいで，新たにMIDIの端子を取り付ける余地はないように見えます。具体的にどうなるのかはまだわかりませんが，はっきりしたらまた紹介できると思いますので，お楽しみに。

今度日本ファルコムから発売される「ダイナソア」は，この「スピークボード」に対応予定だそうです。

「スピークボード」をプレゼントします。

アイドルジャパンの御好意により，「スピークボード」を5名にプレゼントします。くわしくは「アクセスROOM」のページをどうぞ。



《写真7》EMS端子とショート・プラグ。EMS切り離しジャックに付属のショート・プラグを差し込むと，「サウンドボード」内蔵ROMが切り離され，EMSメモリを増設しているユーザーはEMSが使えるようになる。さらに延長コード（これも付属）を使えば，パソコンの裏に手を回さなくてもこれらの操作ができるので便利

EVENT REPORT

音と音楽のスーパー・イベント

ROLAN SOUND PARTY
(ローランド サウンド パーティ)

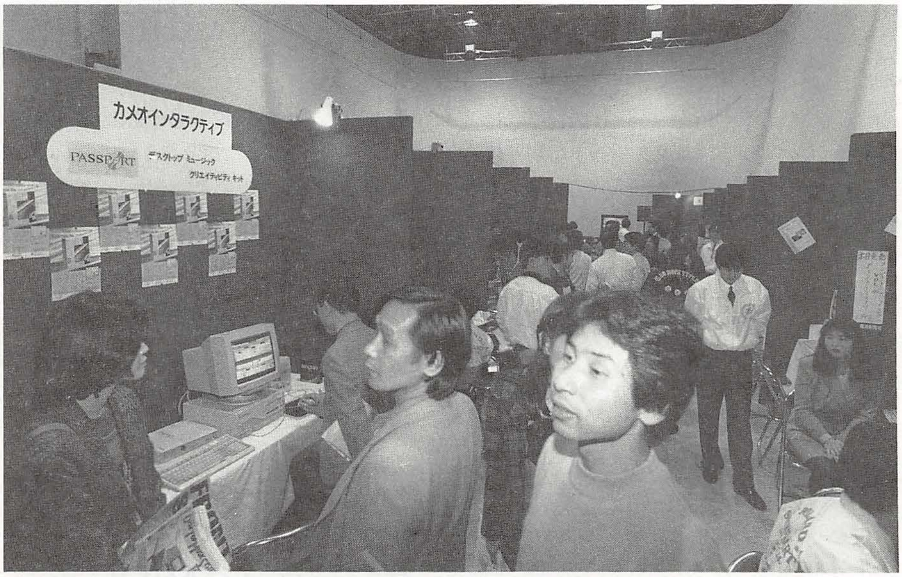
Written
by 藤本 健

3月23, 24日の両日，今年も例年どおりローランドのサウンド・パーティが開催されました。はじめてから3回目ということで，さらに規模も大きなイベントとなりました。

このサウンド・パーティというのはもともとミュージくんを中心とした「これを見ればコンピュータを使った音楽すべてがわかる」というものをコンセプトにしたもので，一般家庭でもパソコンを利用した高品質な音楽を楽しめる時代になったことが体験できるというものでした。

ミュージくんを中心に，ソフトハウスが開発したさまざまなアプリケーションのデモが行なわれたり，ローランドを含めた各社の新製品の発表が行なわれたり，というわけで，コンピュータ・ミュージック・ファンにとっては最高のイベントだったのです。

それが，今年3回目となり（1回目，2回目は12月に行なわれていたため，今年は3か月ほど遅れたことになりますが），ミュージくん



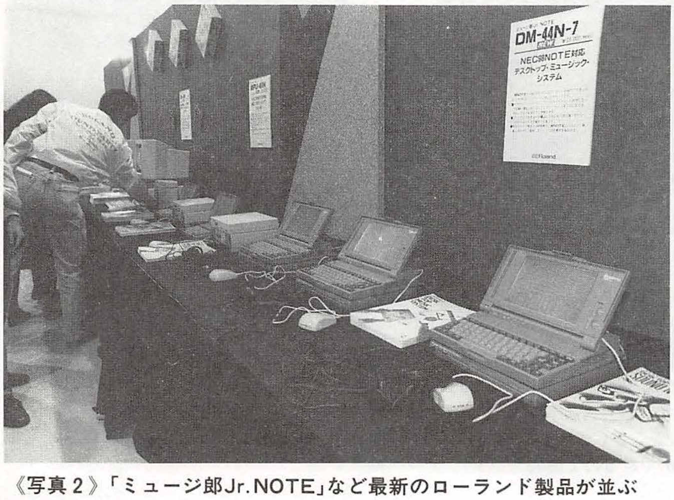
《写真1》2FではDTM中心に展示されていた

／ミュージ郎の周辺だけでなく，ローランドの新製品のシンセサイザやピアノ，BOSSのエフェクタなどの発表も加わったビッグなパーティとなったのです。

今回開催された場所は東京・六本木のアート・フォーラムというところで，2フロアを使った大きな会場でした。1階ではローランドのシンセサイザなど楽器類の展示とデモが，2階ではメイン・ステージが設置されミュージシャンのライブなどが行なわれたほか，DTMパーティというこれまでのサウンド・パーティの延長線上のものが行なわれました。

新製品も続々登場したDTMパーティ

このサウンド・パーティは，コンピュータ・ミュージックに興味はあるのだが，よくわからないという人であれば，ぜひ参加する価値があるイベントです。



《写真2》「ミュージ郎Jr.NOTE」など最新のローランド製品が並ぶ


《写真3》「ミュージ郎Jr. BOARD」や「サウンド・キャンバス」も人気を集めた

もちろん，詳しい人ならもっと楽しめるでしょう。ここではコンピュータ・ミュージックに関する点を中心にレポートしてみましょう。

ローランドのミュージ郎ファミリーである

ミュージ郎Jr.BOARD

ミュージ郎Jr.NOTE

などの新製品の展示が行なわれていたほか，電波新聞社などを含む計22社が出展し，新製品の展示やデモ，即売などが行なわれていました。

それでは，ここに参加していたソフトハウスが展示していたものの中で，これから発売されるという，新製品情報を紹介してみましょう。

まずは，コーラルですが，ここの新しいリアルタイム・レコーダ「MYU」がそろそろ出荷間近とのことです。以前から発売しているRecliet PLUSよりもかなり価格を抑え（4万円台になるのではないか），操作性をよりよくした32トラックで構成されるという優れものです。

つぎは，リットーミュージックのMIDIBRAINです。これも，やはりリアルタイム・レコーディングのソフトで，取り込んだデータがMUSIC PRO-98形式で楽譜表示させられる，というソフトです。

そして，コンピュータ・ミュージック専門ソフトハウスとしての老舗である，カモンミュージックから発表されたのはプレイ屋くんです。これは，17,800円の再生専用ソフトで

RCM-PC-98 Ver2

ミュージくん／郎

のデータに対応しています。

また，ビクター音産ではシーケンス・ソフト「セシリア」が発売を夏に控えているということです。ビクター音産はこれまで「ミュージアム・サウンド」シリーズを発売してきましたが，今度新たに64トラックでリアルタイム・レコーディング，譜面入力，数値入力をサポートした本格的なシーケンス・ソフトを発売することになりました。

そのほかミュージック・ネットワークのマイクロミュージシャンIIが発売になったこと，カメオインタラクティブのMaster Tracks ProおよびTRAXが，まもなくMS-Windows3.0対応版を発売すること，クワテックのTool de Musicが10月に発売するVer4.0で標準MIDI FILEに対応すること，などの情報がつかめました。

コンサートと「力作コンテスト」

そして，今回のローランド・サウンド・パーティでのビッグイベントといえば2階のメイン・ステージで行なわれた数々のライブと力作コンテストの受賞作品発表です。どれも大変な盛りあがりを見せましたが，特に最後のメニューとして行なわれた土橋安騎夫（元レベッカ）&本田恭之（グラスバレー）スペシャル・ユニット・ライブ，クライズラー&カンパニーは人気を集めていた。

これらのメイン・ステージで行なわれたイベントのうち，今年で第3回目にあたり，サウンド・パーティの一つの主旨でもあるのが「力作」コンテストの受賞作品発表です。この「力作」コンテストというのは，MIDIを使ったコンピュータ・ミュージックの作品を競い合うもので，ローランドとローランドMCクラブが主催し全国から公募するというものです。昨年までミュージくん／ミュージ郎だけが対象システムだったのですが，今年からX-68000とFM-TOWNSも加わりさらに大規模なものとなりました。応募総数からみると前回が623作品だったのに対し今回は1,251作品と倍以上になっています。

また，作品のレベルも高くなり，なかには1年以上もかけて完成させた曲があるなど，応募作品の量，質とも大幅な向上が見られました。

おわりに

このローランド・サウンド・パーティは，ここ最近のコンピュータ・ミュージック・シーンを見る上で大切なイベントになっています。とくに，各ソフトハウスはこれに向けて製品開発を進めているという動きもありますから，いろいろな情報が集まってきます。

また，これまではNECのPC-9801とミュージくん／ミュージ郎というラインナップだけであったのに対して，RS-232Cを用いたMIDIインターフェースがでてきたり，FM TOWNS，X68000が登場してくるなど可能性はますます拡大化されているようです。

とくに，FM TOWNSあたりはマルチ・メディア・パソコンと唄っているだけあって動きがめざましく，今後MIDI環境においては98を追い越す気配さえ感じられます。まだ，はっきりはわかりませんが，今年中にはFM TOWNSはローランドや各ソフトハウスと組んで強力な製品群を揃えてきそうです。

♬ ♬



《写真4》ローランドの新製品のデモも兼ねたライブは迫力もの！



《写真5》1Fでは主に楽器系を中心に展示。納得がいくまで製品に触れられる

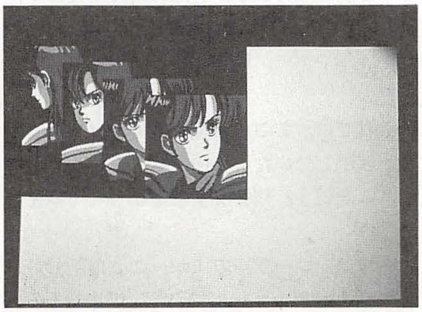
NEW MEDIA

コンパクト・ディスクにグラフィックがついた新しいメディア
CDグラフィックス

●Written by IGBT

一般にCD（コンパクト・ディスク）と言えば「音楽を聴くもの」ですが，それ以外にもデジタル・メディアであることを生かした利用方法があります。身近なところでは，PC EngineやFM TOWNSに採用されている“CD-ROM”システムなどがあります。

今回紹介するのは，従来の音楽CDの空きエリアにグラフィック情報を加え，演奏中にグラフィック表示を行なうことを可能とする“CDグラフィックス”システムです。



▶《写真１》ゲーム・ミュージック初のCDグラフィックス対応「ヴァリスⅢ」。東芝EMIから発売。

演奏中のグラフィック表示

音楽用のCDには，主にデジタル化された演奏データが格納されていますが，それ以外にもいくつかのデータを格納するスペースがあります。通常この部分には，音楽の演奏時間の情報や選曲時に使うサーチ用データなどが格納されていますが，それでいっぱいというわけではなく空きがあります。

CDグラフィックス(以下CD-G)・システムでは，この空いている部分にグラフィック・データを格納し，演奏にある程度同期させてグラフィックを表示するシステムです。このため，従来のCDと互換性を保った上で，さまざまなグラフィックを表示できます。空き容量の関係上グラフィック・データはそれほど多くはできませんが，ソフト的な工夫で音楽表現をサポートするグラフィック画面を表示できます。

グラフィック画面の表示形態には二つの規格があります。一つは一般的なグラフィック画面の表示に適したTVグラフィックス，もう一つが文字の表示に適したライン・グラフィックスです。

グラフィック表示能力は第1表のようになっています。一般のパソコン・グラフィック能力と比較すると画素数の点で劣っていますが，格納できるグラフィック・データ量に限界があり，さらに家庭用TVなどでも表示できるようにするため，この規格にまとまったのです。

グラフィック・データの読みだし

音楽用CDなどには本来のオーディオ・データエリア以外に，サブコードと呼ばれるデータエリアがあります。

サブコードとは，名前のとおり補助的なデータを格納するために規格化されていて，その一部は音楽用CDなどでも使われています。サブコード自体は1フレーム（周波数7.35 kHz：約1万分の1秒）あたり1バイト（※1）の容量があり，そのうち2ビット（※2）はトラック識別データ，及びタイムコードで使われているため，実際にグラフィック・データの格納に使えるのは6ビットになります。

CD-Gシステムでは，この6ビットにグラフィック・データを格納し，演奏中に6ビットずつ読みだしていきます。そして，ある程度の量のデータを読みだした時点で，そのデータを用いてグラフィックを表示します。

実際には，CDフレーム・データ中のサブコードだけを順番に取りだし，それをつないでデータ列とします。このデータ列中にはエラー訂正符号が含まれていて，少々の読み取りエラーは訂正されます。このようにして読み取ったデータがグラフィック・データや，表示状態を変化させるコマンド・データとなります。

グラフィック・データの表示

CD-Gのグラフィック表示にはTVグラフィックスとライン・グラフィックスの二つがあるわけですが，両者の違いはフォントのサイ

《第1表》TVグラフィックス表示規格

項目	内容
解像度	画素：横288×縦192ピクセル（横300×縦216ピクセル　ボーダー含む）
色数	4096色から任意の16色を選んで表示 16(青)×16(赤)×16(緑)＝4096色
特殊効果	6×12ドットを単位（フォントと呼ぶ）として書き込み可能 書き込み位置をランダムに指定するとモザイク風に画面が書き変る 画面を書き換えるワイプ・パターンは無限に作成可能 画面全体を上下，左右，斜めに滑らかに移動（スクロール） 画面全体の色を瞬時に変えることができ，フェード・イン，フェード・アウトも可能
表示速度 枚数	全部のフォントを２色でかいた場合→2.56秒……約1700枚 全部のフォントを16色でかいた場合→10.24秒……約400枚 (CDより１秒間に300パック送られてくることから計算)
チャンネル	０～15チャンネルまでの16チャンネルを持ち，15とおりの別々の情報が 記録再生可能（０チャンネルは固定，文字情報に向く）
文字と絵	文字も絵と同様にグラフィック・データとして扱う

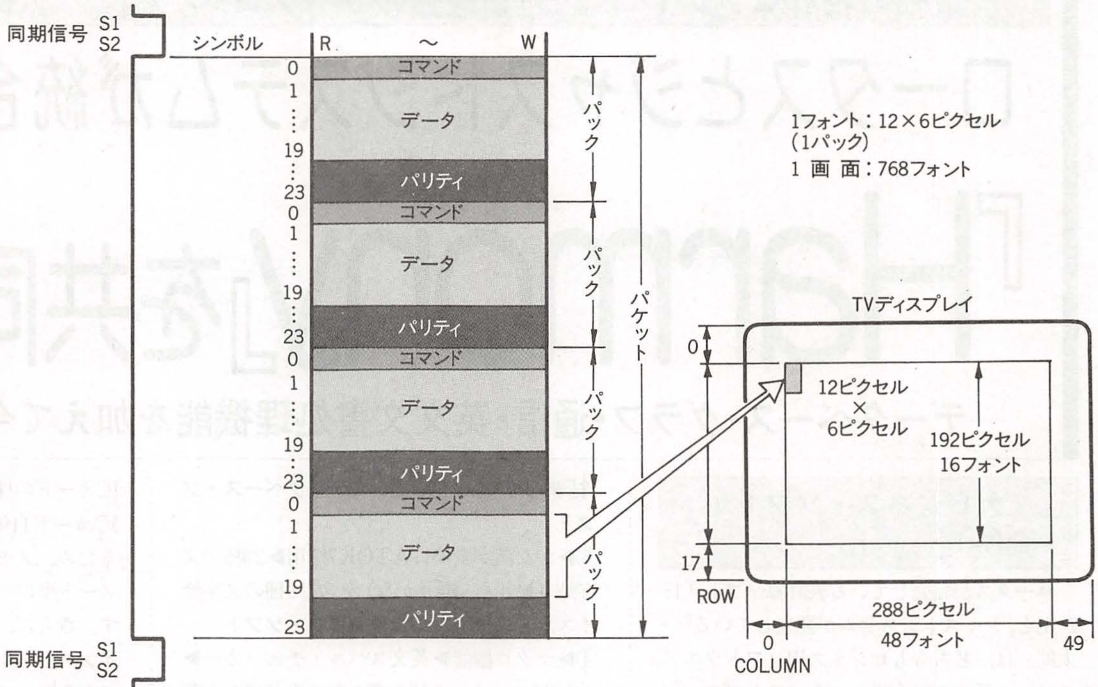
ズが違うという点です。

TVグラフィックスでは解像度いっぱいにフォントを用意して，高精度なグラフィック画面を表示するのに対し，ライン・グラフィックスではかなり大きなフォントを用意し（当然，解像度は落ちます），文字などを大きく表示します。

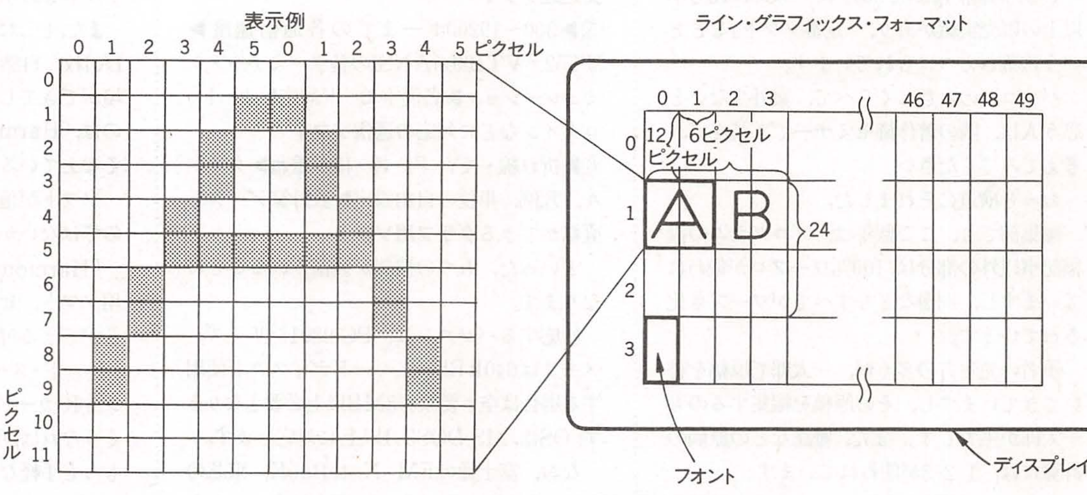
TVグラフィックスでは**第1図**のように，表示画面全体を48×16のフォントに分割し，それぞれのフォントにパターン・データを割りあてていきます。一つのフォントは6ドット×12ドットで，画面全体では288ドット×192ドットの構成となります。色は4096色中から任意の16色を使えます。また，フォント単位での画面操作ができます。実際の画面は**写真1**のようなものです。

ライン・グラフィックスでは**第2図**のように，表示画面全体を50×4のフォントに分割し，後はTVグラフィックスと同様にパターンを割り当てて文字などを表示します。

こちらは解像度の点ではTVグラフィックスより荒くなっています。そのぶん，データ量が少なくてすむため，文字などの表示に適しています。1画面中に漢字50文字が表示できます。



《第1図》 ディスプレイ・フォーマット



《第2図》 ライン・グラフィックスの表示フォーマット

再生機器

CD-G規格のCDソフトは普通のCDプレーヤでは音の再生しかできません。

グラフィックを表示させるにはデジタル出力（EIA）規格によるデジタル・インターフェースを持ったCDプレーヤーとエンコーダが必要となります。

一般にはCD-Gを見れる機器はまだ少ないのですが，CD-G対応のラジカセやプレーヤーなどが徐々に揃いつつあります。

ソフトが充実してくるようになれば，CD-G対応の機器も急速に充実するものと思われます。

FM TOWNS, PC EngineのROM²は対応しています。

付加価値時代のCD

CD-Gのグラフィックはパソコン・レベルで考えると，それほど優れているとは言えません。しかし，従来のCDとの互換性を保ったままグラフィック表示ができるという利点はそれ以上のものがあり，CDに付加価値を付けていけます。

従来は，カラオケ用CDとして歌詞を画面に表示するという使いかたがほとんどですが，今後CDに収録した曲のイメージをグラフィックで表示するというような活用がなされていくでしょう。

注釈

※1：バイト

バイトはビット同様デジタル・データ個数の単位で，1バイトは8ビット単位のデータです。

たとえば，4バイトは8×4で32ビットとなります。

※2：ビット

デジタル表現ではさまざまなデータを0と1で表現しますが，0または1のデータの個数をビット数と呼びます。3ビットといえば，それには0か1が3つ含まれます（001や101という具合）。

図版引用：世界CD-ROM総覧1990/Vol. 4
発行：共同計画出版事業部，発売：紀伊國屋

最強の表計算ソフト「1-2-3」と最強のワープロ・ソフト「一太郎」が一体化

ロータスとジャストシステムが統合ソフト『Harmony』を共同開発

—データベース・グラフ・通信・英文文書処理機能を加えて今秋発売に—

2大ビジネス・ソフトが合体！

ロータスが発売している表計算ソフト「1-2-3」と，ジャストシステムが発売している「一太郎」は，どちらもビジネス用ソフトウエアでは，一番の人気を得ているソフトです。

1-2-3は国内累計で50万本，一太郎は70万本以上の販売実績があり，「定番ソフト」などという言葉さえつけられています。

パソコンの台数にくらべて，案外少ないと思う人は，隣の著作権セミナーでも読んで，考えてみてください。

おっと横道にそれました。

編集部でも，ここ数年は，プログラムの投稿記事以外の部分は，100％ワープロが使われていますし，別冊などもすべてがワープロ化されています。

筆者の先生方の多くが，一太郎で原稿を書いてきていますし，その原稿を編集するのも一太郎が主力です。また，雑誌などの原価の計算には，1-2-3が使われています。

もちろん，他のビジネス・ソフトも活用されていますが，使用頻度の高さは，この2本に集中しているのは，事実です。

ともあれ，この2大ソフトをベースに，二つの会社が共同で，「Harmony」という，統合ソフトを開発するということが発表されました。業界にとっては大きなできごとです。

製品は，98NOTE対応のICカードで発売されることになっていますが，ハードディスクでの使用にも，対応する予定です。

六つの機能を装備

「Harmony」は，統合ソフトと銘打つだけあって

①▶8192行×256列のワークシート▶78種の関数▶マクロ機能などのある**表計算ソフト**

②▶無制限レコード数×128項目▶dBASEIIIファイルの直接読み込み▶56の統計関数▶2条件同時ソートなどのできる**データベース・ソフト**

③▶かな漢字変換にATOK7採用▶29種の文字飾り▶ルビ（振りがな）を含む9種の文字サイズなどの機能がある**ワープロ・ソフト**

④▶マクロ機能▶英文スペル・チェッカー▶ASCIIファイルの読み書きなどを装備した**英文処理ソフト**

⑤▶300〜19200ボーまでの各通信速度▶VT52／VT100／ANSIの各ターミナル・シミュレーション▶各漢字モード対応▶オート・ログインなどに対応の**通信ソフト**

⑥▶折れ線・XY・円・棒・積み重ね▶タイトル，凡例，単位の自由設定▶表計算データと直結ができる**グラフ用ソフト**

といった，五つの機能が装備されることになります。

対応するパソコンは，PC-9801シリーズ。メモリは640kB以上，ハードディスクで使用する場合は空き要領が3MB以上必要となります。OSは，MS-DOS3.1以上に対応します。

なお，富士通のFM NoteBooK，東芝のDyna Bookシリーズにも，順次対応ソフトを発売していく予定になっています。

発売は今秋！ソフトの新しい波の中心となるか？

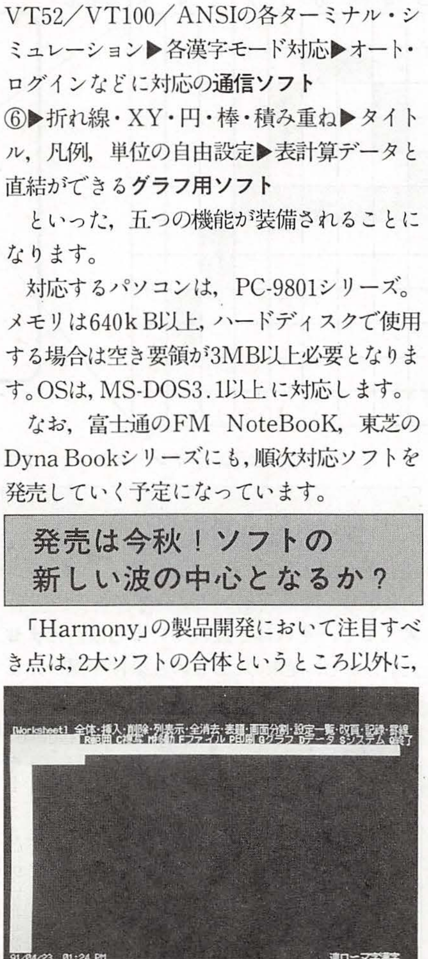
「Harmony」の製品開発において注目すべき点は，2大ソフトの合体というところ以外に，ICカードの採用ということがあげられます。ICカード自体をROMドライバとして使用するため，メモリサイズの大きい統合ソフトをノート型のパソコンでも使えるようになります。さらに，めんどうなハードディスクへのインストール作業もなくなり，ユーザーがソフトを買ってきたら，すぐに使えるというメリットもあります。

また，どこにでも持ち運べるカードですから，1人1枚。自然に正しいソフトウエアの使用環境ができてしまいます。もう一つ考えられるのは，「Harmony」が基本的な機能をすべてそなえているため，対応のアプリケーション・ソフトが他のソフトハウスから発売されるのではないか，ということです。

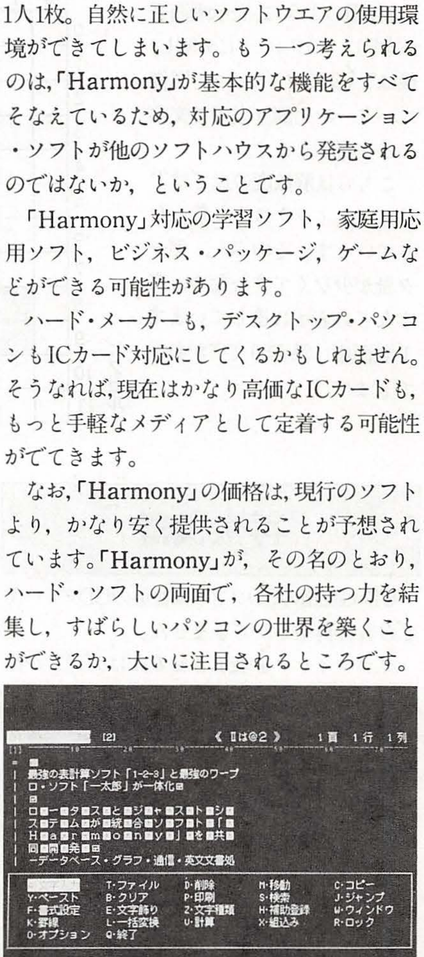
「Harmony」対応の学習ソフト，家庭用応用ソフト，ビジネス・パッケージ，ゲームなどができる可能性があります。

ハード・メーカーも，デスクトップ・パソコンもICカード対応にしてくるかもしれません。そうなれば，現在はかなり高価なICカードも，もっと手軽なメディアとして定着する可能性がでてきます。

なお，「Harmony」の価格は，現行のソフトより，かなり安く提供されることが予想されています。「Harmony」が，その名のとおり，ハード・ソフトの両面で，各社の持つ力を結集し，すばらしいパソコンの世界を築くことができるか，大いに注目されるところです。



▲ロータス「1-2-3」の画面



▲ジャストの「一太郎」画面

■ロータス株式会社：〒141東京都品川区西五反田8-1-5　☎03-5496-3101
■株式会社ジャストシステム：〒770徳島県徳島市沖浜東3-46　☎0886-55-1121

ソフトウエアを正しく使おう
著作権 誌上セミナー
編集協力：ACCS

ソフトのレンタル，中古品売買に思う

『"著作権誌上セミナー" も3回目となり，私が抱いていた疑問も徐々に消えつつあります。今までは，著作権について，あいまいにすませる傾向が多かったようですが，この企画が連載されることで，ユーザー側の誤解が解け，著作権に対する認識が高まることは，たいへん喜ばしいことです。

ただ，私としては，未だ納得のいかない点も少なくありません。

たとえば，ACCSの広告中にある一文「レンタル・中古品販売などの疑似レンタルを認めない」というのもその一つです。

それほどまでも，ソフトのレンタル，中古品販売は許されぬことなのでしょうか。

ゲームソフトに関していえば，その内容がだんだん向上すると共に，価格も年々上昇し続けています。

かつてベーマガの創刊のころは，3,000円程度でゲームソフトが買えましたが，今では1万円前後になっています。もはやこの価格では，小・中・高校生が，小遣いで，気軽に買える範囲を超えてしまっています。

また，旧機種のソフトが，なかなか入手できないと，なげいているユーザーがいる反面，新機種に買いかえたユーザーは，旧機種のソフトの処分に困っています。

こうした現状を考えると，著作権法を盾に「あれもダメ，これもダメ」という前に，一定の条件のもとで，レンタル，中古販売を認めるべきではないでしょうか。

私はつぎのようなことを考えました。

①公的，あるいはそれに準じる機関が認定した団体のみが，ソフトのレンタル，中古売買をできるようにする。
②発売から1～5年間は，いかなる形式でもソフトのレンタル，中古売買は認めない（ソフトの内容により，禁止期間を設定）。
③レンタルや売買により発生した利益の一部を著作権者に支払う。

こうすれば，問題はないように思います。

とりわけ，ライフサイクルが比較的短い，ゲームソフトの場合，レンタルや中古品売買を認めたところで，ソフトハウスが受ける損失はさほど多くはないでしょう。

もちろん，私は不法コピーに泣く，ソフトハウスの立場もわからないわけではありません。しかし，このセミナーの回答をみていると，ソフトハウス側の論理の押し付けに終始しているような気がしてなりません。

もっと，ユーザーの声に耳を傾けてみるべきだと思います。3回のセミナーを読んで，一般ユーザーの考えと，ソフトハウス，法律との間には，大きなギャップが存在しているのではないか，と考えました。』

（北海道函館市・神生総一）

■編集部：神生さん，ご意見ありがとうございました。三つの提案については，次号でこの問題に取り組んでいるみなさんからの回答や意見を掲載したいと思います。

ただ，それぞれのソフトウエアに，権利の所在と，してほしくないことを明記したものを発売しているにもかかわらず，それを，踏みにじるように，違法なレンタルやコピーが行なわれている実態がある，という背景こそが，問題の中心ではないかと考えます。

このご意見に対する読者のみなさんのご意見もぜひお寄せください。

ネットワークへの音楽データの登録について

パソコン通信を利用して，音楽データをPDSとしてアップロードしたり，ダウンロードしたりして，同好の人たちと楽しんでいます。この場合にも，著作権者に許可を得なければいけないのでしょうか。

（福島県郡山市・稲葉康夫）

■編集部：音楽の著作権については，社団法人日本音楽著作権協会（JASRAC……ジャスラック）が管轄しています。JASRACの見解を聞いてきましたので，ご紹介しましょう。

JASRACは文化庁から許可された，日本で唯一の音楽著作権の管理をしている団体です。「著作権信託契約」にもとずき，国内のほとんどの作曲家，作詞家，音楽出版社から著作権の管理をまかされています。

また，世界59か国，84の音楽著作権協会と「相互管理契約」を結んで，おたがいの国の著作権を管理しあっています。

つまり，JASRACや外国の著作権協会に登録されている曲や詩の使用許諾や，著作権使用料の徴収を行なっている団体です。

ベーマガにもときどき「日本音楽著作権協会（出）許諾…………」などというのが載ることがありますね。これは，JASRACの許諾を得て，規定の著作権料を支払い，楽譜を掲載していることを表わしています。

さて，同協会では，パソコン通信のように，コンピュータの記憶装置に著作物のデータを蓄積することは，映像なら録画，音なら録音という複製行為としています。また，ダウンロードにより，そのデータをネットのユーザーが利用することは，有線送信権の処理が必要としています。

許諾額や使用料などについては，音楽を使用している数社との合意にもとずいて以下のように規定しています。ただし，データベース等の利用がまだ定着していないなどの状況を配慮して，暫定的な取扱となっています。

①データとしての蓄積料（音，歌詞，楽譜として）：いずれも1,500円。
②オンライン送信に係る送信使用料：音楽そのものを情報として有料で提供する場合は，情報料の10%の相当額を1曲1回の送信使用料とする。

なお，無料の場合やBGM的な使用の場合については，取扱がきまっていないため，管理保留としていますが"送信使用については，アクセス回数を記録しておくように。取扱がきまりしだい使用料の清算をする。"ということです。パソコン通信での音楽等の利用実態について，同協会でも完全に把握することはできていないようです。

実状に合わせた運用をしてもらう意味でも，JASRACに直接相談してみることをすすめます。全国に支部もあります。

また，資料などももらえます。

■社団法人日本音楽著作権協会：〒105東京都港区西新橋1-7-13　☎03-3502-6551

「ソフトハウスのための知的所有権セミナー」のご案内

知的所有権セミナー実行委員会（事務局：〒530大阪市北区西天満4-6-4堂島野村ビル2F松村信夫法律事務所☎06-315-0691～2）主催のセミナーが大阪市北区堂島浜1-2-6　新大ビルで5月25，6月8日，15日の3日間，開催されます。参加費用は全3回分で，15,000円。定員は30名で，先着順となっています。

詳細は上記事務局に問い合わせてください。

■本コーナーに対するお便りは編集部の「著作権誌上セミナー係」へ送ってください。

（編集部）

Dr.Dとつぐ美の 新パソコン・レクチャー
MS- DOSワークショップ⑥
〜ディレクトリを使おう・後編〜

by くりひろし





★今月はディレクトリの話のつづきです。ディレクトリの中に，さらにディレクトリが作れる！ 単純に言ってしまうと，ディレクトリは箱で，箱の中にさらに箱がある，ということなのです。

★TREE（ツリー）は，その名のとおり“木”のことです。ルート（根）ディレクトリから，サブ・ディレクトリができ，さらにそこからサブ・ディレクトリが，枝としてできていく構造が，木のようにあらわすことができることから，この名がついています。すると，ファイルは葉っぱのようなものというわけですね。

★TREEコマンドは，MS−DOSのバージョンによっては，ファイルが表示されずに，ディレクトリのみが表示されるものがあるので注意してください。

★マンガでも言っていますが，DELコマンドは本当に「危険な」コマンドです。筆者も，何度まちがって消したくないディレクトリで，「DEL　＊．＊」とやってしまい，“Y”と入力してしまってから青ざめたことか……。BASICでもそうですが，一度削除したファイルは二度と復活させられません。まして，システム・フロッピーのルート・ディレクトリでDEL＊．＊をやったが最後，もうMS−DOSは使えなくなってしまうのです…読者の皆さんも気をつけて使ってくださいね。

★先日，アメリカへ行く機会がありまして，日曜日にTVを見てたら，なんと…「スーパーマリオ」のアニメをやってるじゃありませんか！ビックリ，また来月。





TREEコマンドの表示例

```
A:¥>TREE A:  ←――――「ドライブAのツリー構造を表示せよ」

 ディレクトリ階層表示    第4．00版
 ドライブ A: のボリュームラベルはありません.

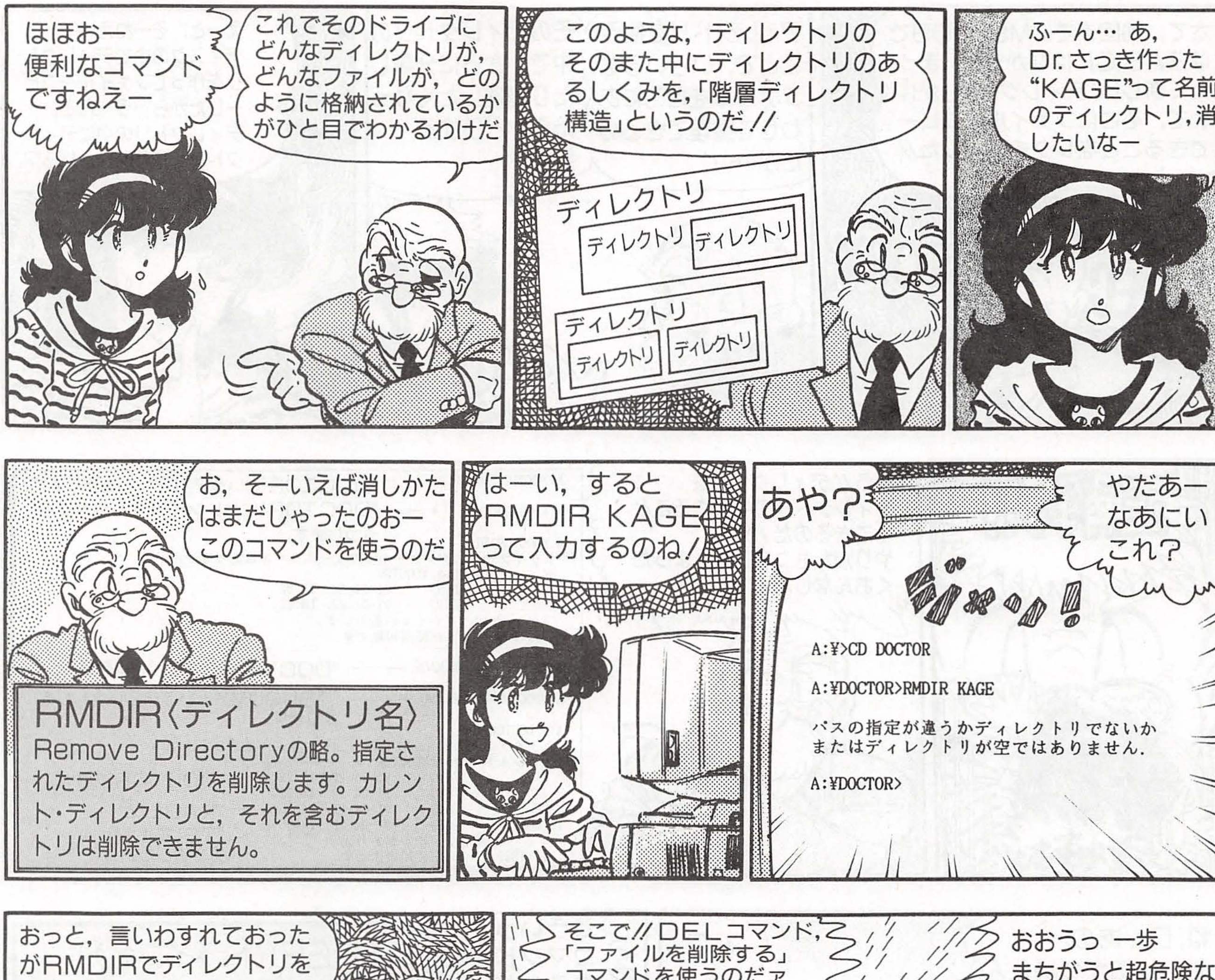
A:¥
+--DOCTOR          - - - - - - - - - - <DIR>     91-04-22 13:22
|    +--KAGE        - - - - - - - - - - <DIR>     91-04-22 13:30
|    |    +--SAMPLE5.DOC - - - - - - -        24  91-04-22 13:26
|    |    +--SAMPLE6.DOC - - - - - - -        24  91-04-22 13:26
|    |
|    +--TSUGUMI     - - - - - - - - - - <DIR>     91-04-22 13:30
|    |    +--SAMPLE7.DOC - - - - - - -        24  91-04-22 13:26
|    |    +--SAMPLE8.DOC - - - - - - -        24  91-04-22 13:26
|    |
|    +--SAMPLE3.DOC - - - - - - - - - -       24  91-04-22 13:26
|    +--SAMPLE4.DOC - - - - - - - - - -       24  91-04-22 13:26
|
+--SAMPLE1.DOC - - - - - - - - - - - -        24  91-04-22 13:26
+--SAMPLE2.DOC - - - - - - - - - - - -        24  91-04-22 13:26

    8 個のファイルがあります.
 1208320 バイトが使用可能です.
```

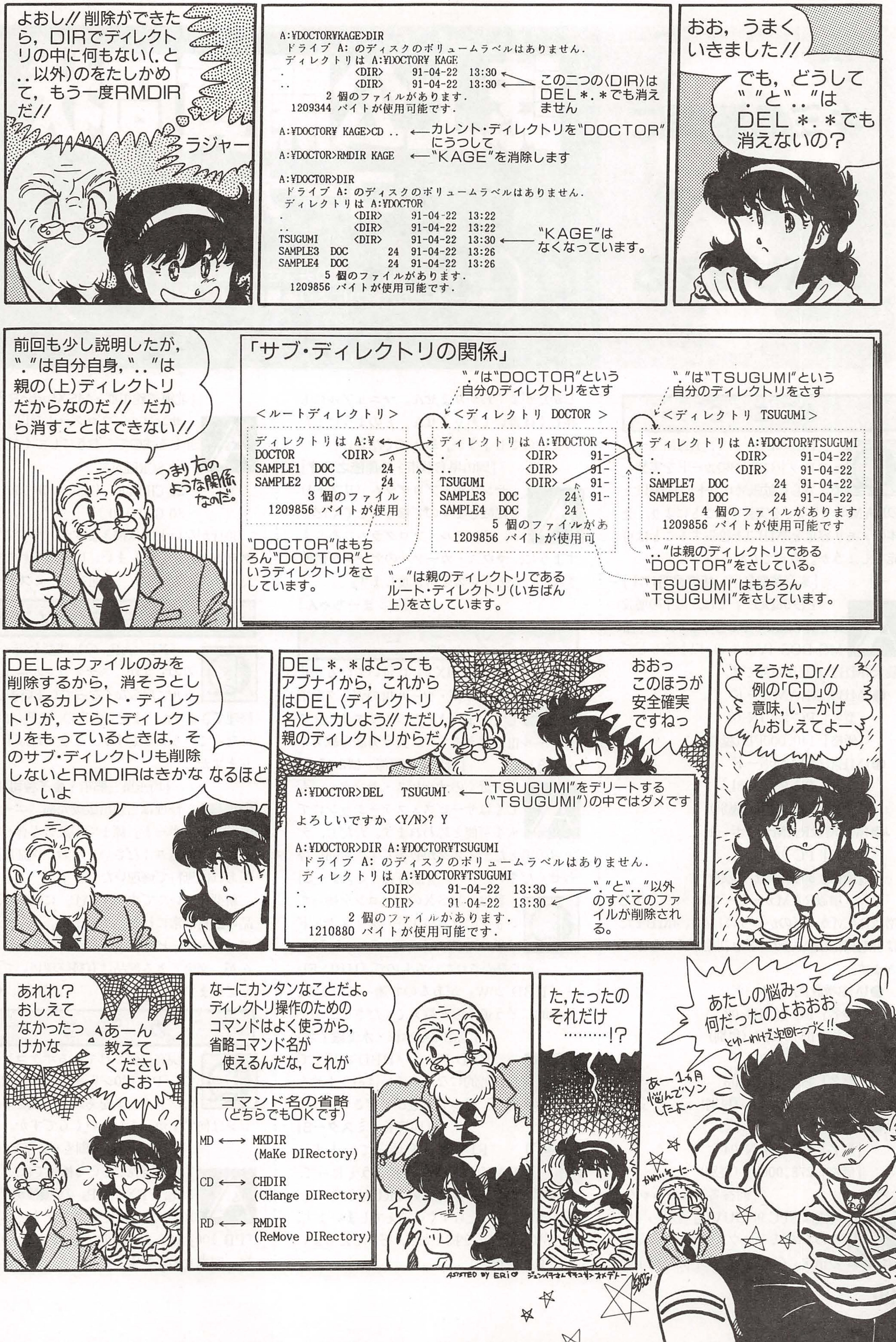
ディレクトリには〈DIR〉と表示されます。

ディレクトリ以外のすべてのファイルの合計数と，ディスクの残り容量が表示されます。

※SAMPLE1. DOC～SAMPLE8. DOCはサンプルに，別に作ったファイルです。ディレクトリといっしょにできるものはありません。



ほほおー
便利なコマンド
ですねえー
これでそのドライブに
どんなディレクトリが，
どんなファイルが，どの
ように格納されているか
がひと目でわかるわけだ
このような，ディレクトリの
そのまた中にディレクトリのあ
るしくみを，「階層ディレクトリ
構造」というのだ!!
ディレクトリ
ディレクトリ
ディレクトリ
ディレクトリ
ディレクトリ
ディレクトリ
ふーん… あ，
Dr. さっき作った
“KAGE”って名前
のディレクトリ，消
したいなー
お，そーいえば消しかた
はまだじゃったのおー
このコマンドを使うのだ
RMDIR〈ディレクトリ名〉
Remove Directoryの略。指定さ
れたディレクトリを削除します。カレン
ト・ディレクトリと，それを含むディレク
トリは削除できません。
はーい，すると
RMDIR KAGE
って入力するのね!
あや?
やだあー
なあにい
これ?
A:¥>CD DOCTOR
A:¥DOCTOR>RMDIR KAGE
パスの指定が違うかディレクトリでないか
またはディレクトリが空ではありません.
A:¥DOCTOR>
おっと，言いわすれておった
がRMDIRでディレクトリを
削除するときは，そのディレ
クトリの中のファイルはすべ
て削除されていなければなら
ないのだ!!
RMDIR
ファイルのある
ディレクトリ
そこで!! DELコマンド，
「ファイルを削除する」
コマンドを使うのだァ
DELはDELETEから
きているっ!!
DEL〈ファイル名〉
指定されたファイルを削除する。
パスが省略されているときは，約
束どおりカレントになる。削除さ
れたファイルの復活はできない。
おおうっ 一歩
まちがうと超危険な
コマンドですねえっ
単に「すべての」ファイ
ルを削除したいのなら，
「DEL *.*」と，ワイ
ルドカードでファイル
Bを指定すればよいの
だ!
「パス名」をファイル名の
先頭につけないとき
は，カレント・ディ
レクトリのファイル
をすべて削除するか
ら，よーく注意して
コマンドを入力する
のだよ
は，
はーい
……
ポン
A:¥DOCTOR¥KAGE>DEL *.*
よろしいですか <Y/N>? Y
A:¥DOCTOR¥KAGE>
㊟危険なコマンドなので，
なるべく使わないこと!!
OKならば…
“Y”と入力
ああっ何か
言ってますよ
そう!もし
削除をやめた
ければ“N”を，
本気で削除する
なら“Y”を入力
するのだ
※この確認メッセージはファイル名を
*.*としたときのみに出力されます。



よおし!! 削除ができたら，DIRでディレクトリの中に何もない(.と..以外)のをたしかめて，もう一度RMDIRだ!!
ラジャー
A:¥DOCTOR¥KAGE>DIR
ドライブ A: のディスクのボリュームラベルはありません．
ディレクトリは A:¥DOCTOR¥ KAGE
. <DIR> 91-04-22 13:30
.. <DIR> 91-04-22 13:30
2 個のファイルがあります．
1209344 バイトが使用可能です．
このニつの〈DIR〉はDEL＊.＊でも消えません
A:¥DOCTOR¥ KAGE>CD ..
カレント・ディレクトリを"DOCTOR"にうつして
A:¥DOCTOR>RMDIR KAGE
"KAGE"を消除します
A:¥DOCTOR>DIR
ドライブ A: のディスクのボリュームラベルはありません．
ディレクトリは A:¥DOCTOR
. <DIR> 91-04-22 13:22
.. <DIR> 91-04-22 13:22
TSUGUMI <DIR> 91-04-22 13:30
SAMPLE3 DOC 24 91-04-22 13:26
SAMPLE4 DOC 24 91-04-22 13:26
5 個のファイルがあります．
1209856 バイトが使用可能です．
"KAGE"はなくなっています。
おお，うまくいきました!!
でも，どうして"."と".."はDEL＊.＊でも消えないの？
前回も少し説明したが，"."は自分自身，".."は親の(上)ディレクトリだからなのだ!! だから消すことはできない!!
つまり右のような関係なのだ。
「サブ・ディレクトリの関係」
<ルートディレクトリ>
ディレクトリは A:¥
DOCTOR <DIR>
SAMPLE1 DOC 24
SAMPLE2 DOC 24
3 個のファイル
1209856 バイトが使用
"."は"DOCTOR"という自分のディレクトリをさす
<ディレクトリ DOCTOR >
ディレクトリは A:¥DOCTOR
. <DIR> 91-
.. <DIR> 91-
TSUGUMI <DIR> 91-
SAMPLE3 DOC 24 91-
SAMPLE4 DOC 24
5 個のファイルがあ
1209856 バイトが使用可
"."は"TSUGUMI"という自分のディレクトリをさす
<ディレクトリ TSUGUMI>
ディレクトリは A:¥DOCTOR¥TSUGUMI
. <DIR> 91-04-22
.. <DIR> 91-04-22
SAMPLE7 DOC 24 91-04-22
SAMPLE8 DOC 24 91-04-22
4 個のファイルがあります
1209856 バイトが使用可能です
"DOCTOR"はもちろん"DOCTOR"というディレクトリをさしています。
".."は親のディレクトリであるルート・ディレクトリ(いちばん上)をさしています。
".."は親のディレクトリである"DOCTOR"をさしている。
"TSUGUMI"はもちろん"TSUGUMI"をさしています。
DELはファイルのみを削除するから，消そうとしているカレント・ディレクトリが，さらにディレクトリをもっているときは，そのサブ・ディレクトリも削除しないとRMDIRはきかないよ
なるほど
DEL＊.＊はとってもアブナイから，これからはDEL〈ディレクトリ名〉と入力しよう!! ただし，親のディレクトリからだ
おおっこのほうが安全確実ですねっ
A:¥DOCTOR>DEL TSUGUMI
"TSUGUMI"をデリートする("TSUGUMI")の中ではダメです
よろしいですか <Y/N>? Y
A:¥DOCTOR>DIR A:¥DOCTOR¥TSUGUMI
ドライブ A: のディスクのボリュームラベルはありません．
ディレクトリは A:¥DOCTOR¥TSUGUMI
. <DIR> 91-04-22 13:30
.. <DIR> 91-04-22 13:30
2 個のファイルがあります．
1210880 バイトが使用可能です．
"."と".."以外のすべてのファイルが削除される。
そうだ，Dr!! 例の「CD」の意味，いーかげんおしえてよー
あれれ？おしえてなかったっけかな
あーん教えてくださいよおー
なーにカンタンなことだよ。ディレクトリ操作のためのコマンドはよく使うから，省略コマンド名が使えるんだな，これが
コマンド名の省略
(どちらでもOKです)
MD ←→ MKDIR (MaKe DIRectory)
CD ←→ CHDIR (CHange DIRectory)
RD ←→ RMDIR (ReMove DIRectory)
た，たったのそれだけ ………!?
あたしの悩みって何だったのよおおお
とゆーわけで次回につづく!!
あー1ヵ月悩んでソンしたよ～～
ASISTED BY ERI

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

（※本コーナーは、読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。）

N E C

Q 『PC-98DO+』で，RAMカード・スロットに2MBのカードを実装して，さらに拡張スロットに1MB以上のRAMボードなどを実装することにより，全体のメモリ容量を3MB以上拡張することは可能でしょうか。教えてください。

［東京都豊島区・**板橋秀明17才**］

A 『PC-98DO+』では，以下の増設RAMを使用することにより，日本語MS-DOS（Ver3.3）以上のもとで最大4MBまで利用可能です。

●2MB増設RAMカード
　［型名］PC-9801N-01
　［価格］140,000円（税別）
●1MB増設RAMボード
　［型名］PC-9801-53L
　［価格］59,000円（税別）
●1MB増設RAMサブボード
　［型名］PC-9801-54L
　［価格］50,000円（税別）

なお，増設RAMカード・スロットに2MB増設RAMカードのかわりに1MB，4MBまたは8MB増設RAMカードを利用することもできます。

●1MB増設RAMカード
　［型名］PC-9801N-02
　［価格］65,000円（税別）
●4MB増設RAMカード
　［型名］PC-9801N-03
　［価格］148,000円（税別）
●8MB増設RAMカード
　［型名］PC-9801N-04
　［価格］278,000円（税別）

［回答者：**まーちゃん**］

Q 僕は『PC-9801UV11』を持っているのですが，「マウス・カーソルの形の指定」の方法で，アドレス指定のしかたがよくわかりません。マニュアルにも詳しくは書いてありません。どのようにしたらよいのでしょうか。教えてください。

［岡山県倉敷市・**小原隆之13才**］

A サンプル・プログラム（**リスト1**）を掲載しますので参考にしてください。サンプル・プログラムにありますように，マウス・カーソルのデータが格納されているアドレスを引き渡します。

［回答者：**まーちゃん**］

ソ ニ ー

Q 『HB-F1XV』に付いているクリエイティブ・ツールIIIのデータを消してしまいました。クリエイティブ・ツールIIIは買えますか。買う方法を教えてください。

［香川県小豆郡・**ばか15才**］

A お近くのサービス・センター，もしくはサービス・ステーションにて入手可能と思われます。ただし，データの消えたディスクが必要です。お問い合わせください。

［回答者：**ミスターS**］

Q 私は，MSXのパソコンを持っています。フロッピー ディスク・ドライブを買おうと思っていますが，ソニーから発売されているもので『HBD-F1』と『HBD-20W』があるので迷っています。性能的にどう違うのか教えてください。

［富山県射水郡・**水上毅？才**］

A 『HBD-F1』と『HBD-20W』では性能的になんら違いはありませんので，好みでお選びください。

［回答者：**ミスターS**］

Q 『F1-XV』を使っています。BASICで円や線を描こうと思って，プログラムを書いてRUNさせても円が出たと思ったらすぐに消えてしまいます。BASICで絵などを描くとき，どうしたらよいのでしょうか。

［北海道蛇田郡・**MSXturboR？才**］

A サンプル・プログラムを以下に紹介しますので，参考にしてください。

```
10 SCREEN5
20 CIRCLE  (100,100),50
30 GOTO30
```

30行がないと円は描きますが，すぐにプログラムが終了してしまい，円が描かれなかったように見えます。

［回答者：**ミスターS**］

DEMPAマイコンソフト

Q 『XE-1AP』の初期型を使っているのですが，スティックがニュートラルに戻らなくなってしまいました。修理できますか。また，広告の『AP』は新型になっているようですが，どうすれば手に入りますか。

［埼玉県三郷市・**金子将司18才**］

A 修理は当社出版販売部「ユーザーサポート」係まで保証書と合わせてお送りください。なお，保証期間内であれば無料で修理いたします。

新型についてですが，『AP』に限らず，商品の改良は常に行なっています。バージョンアップ・サービスは現在は行なっておりませんが，交換できる部品は有料修理扱いで対応しています。

［回答者：**K村**］

カ シ オ

Q 現在発売されているポケコンの中で，『PB-100シリーズ』＋増設RAMのプログラムをそのまま使えるポケコンは何ですか。また，いくらですか。

［東京都葛飾区・**少年Y16才**］

A 現在販売している機種では，『PB-120』，『FX-820P』の2機種が『PB-100』と互換性があります。すでに『PB-100』に入力済みのプログラムについては，別売りのインターフェース・ボックスを

《リスト1》アドレス指定のためのサンプル・プログラム・リスト

```
10 '
20 CLEAR ,&H8000
30 DEF SEG=&H9000
40 BLOAD"mouse.cod",0
50 DEFINT A-Z
60 SCREEN 3,0 : CLS 3
70 MOUSE.INI=&H100
80 FLAG=3
90 CALL MOUSE.INI(FLAG)
100 IF FLAG%=0 THEN PRINT "BAD ENVIRONMENT":END
110 '
120 '
130 DEF SEG=0
140 INT33=PEEK(&H33*4)+PEEK(&H33*4+1)*256
150 MOUSE=INT33+3
160 DEF SEG=&H9000
170 '
180 AX=0
190 GOSUB *M.CALL
200 IF AX=0 THEN "MOUSE NOT INV" : END
210 '
300 DEF SEG=&H8000
310 FOR I=1 TO 64
320     READ M$
330     S=1
340         FOR C=8 TO 1 STEP -1
350             IF MID$(M$,C,1)="1" THEN CNT=CNT+S
360             S=S*2
370         NEXT C
380     POKE I,CNT   :CNT = 0
390 NEXT I
400 AX=9
410 BX=7
420 CX=0
430 DX=1
440 ES=&H8000
450 DEF SEG=&H9000
460 GOSUB *M.CALL
470 '
480 AX=1
490 GOSUB *M.CALL
495 I$=INPUT$(1)
500 AX=2 : GOSUB *M.CALL
510 END
1000 *M.CALL
1100 CALL MOUSE(AX,BX,CX,DX,ES)  : RETURN
5000 '
5010 DATA 00000001,10000000
5020 DATA 00000011,11000000
5030 DATA 00000111,11100000
5040 DATA 00001111,11110000
5050 DATA 00011111,11111000
5060 DATA 00000011,11000000
5070 DATA 00000011,11000000
5080 DATA 00000011,11000000
5090 DATA 00000011,11000000
5100 DATA 00000000,00000000
5110 DATA 00000000,00000000
5120 DATA 00000000,00000000
5130 DATA 00000000,00000000
5140 DATA 00000000,00000000
5150 DATA 00000000,00000000
5160 DATA 00000000,00000000
5170 DATA 00000000,00000000
5180 DATA 00000000,00000000
5190 DATA 00000000,00000000
5200 DATA 00000000,00000000
5210 DATA 00000000,00000000
5220 DATA 00000000,00000000
5230 DATA 00000000,00000000
5240 DATA 00000000,00000000
5250 DATA 00000000,00000000
5260 DATA 00000000,00000000
5270 DATA 00000000,00000000
5280 DATA 00000000,00000000
5290 DATA 00000000,00000000
5300 DATA 00000000,00000000
5310 DATA 00000000,00000000
5320 DATA 00000000,00000000
```

介してデータ・レコーダに保存することで，それを上記の2機種で呼びだして使うことが可能です。

また，『FX-795P』や『FX-860Pvc』では基本的なプログラムの互換性はありますが，表示画面の桁数，行数が異なるため，ゲームなどのプログラムについては移植が必要となることがあります。

なお，インターフェース・ボックスは，『PB-120』と『FX-820P』は，『PB-100』のインターフェース・ボックス『FA-3』（価格：7,900円）または『FA-5』（価格：4,500円）のどちらも使えますが，『FX-795P』は『FA-5』しか使えません。『FX-860Pvc』は『PB-100』用のものとは別に『FA-6』（価格：14,800円）が必要になります。［回答者：C］

セガ

Q 『メガドライブ』版の「スーパー大戦略」の説明書と兵器カタログが傷んでボロボロになってしまったのですが，説明書と兵器カタログのみをセガから直接入手する方法はありますか？　もし方法があるのでしたら，その方法と費用を教えてください。［北海道亀田郡・**道高章？才**］

A 申し訳ございませんが，小社では取扱説明書の販売は行なっていません。ただし，新品の製品をお買い求めになったのに説明書が入っていなかった場合には説明書を発送させていただいております。

また，説明書を紛失したり，汚してしまったという方には，消費者サービス・センターに連絡を入れていただきますと，説明書の在庫があるときに限り無料で差し上げています。ちなみに，「スーパー大戦略」の説明書は，残念ながら現在在庫がございません。

［回答者：**S&D博士**］

Q 『ゲームギア』用の『TVチューナー・パック』で，室内ロッド・アンテナ使用ではあまり映りがよくありません。そこで現在使用しているテレビの屋外アンテナでテレビを見たいのですが，『TVチューナー・パック』の外部アンテナ入力端子（EXT.ANT）にどうやって接続すればよいのでしょうか。

［愛媛県八幡浜市・**兵藤利明？才**］

A 『TVチューナー・パック』に装備されている外部アンテナ入力端子は，ミニジャック形式での入力に対応しています。したがって，最終的にはアンテナ・ケーブルの先をミニジャックにしなければなりません。このケースでは，アンテナからのケーブルをTV用と『TVチューナー・パック』用の2本に分ける「アンテナ分配器」と，

そのケーブルを『TVチューナー・パック』に接続するための「アンテナ整合器（先がミニジャックのタイプ）」の二つが必要になります。これは，一般の液晶テレビと同じ接続方式ですので，詳しくは販売店にご相談ください。

［回答者：**S&D博士**］

シャープ（X68000）

Q シャープのディスプレイ『CZ-613D』と『CZ-605D』には，ビデオ入力端子とモニタ出力端子は付いていますか。また，この二つのディスプレイは，『PC-9801シリーズ』でも使用は可能ですか。

［埼玉県浦和市・**伊藤吉哉16才**］

A 『CZ-613D』と『CZ-605D』にはビデオ入力端子とモニタ出力端子が付いています。次の『PC-9801シリーズ』は，接続推奨コンピュータです。

PC-9801U/UV/UX/VF/VX/VM/RA/RX/RS/LV/LX/LS/PC-98DO

なお，『CZ-613D』と『CZ-605D』の違いはドット・ピッチです。

［回答者：**多田太郎**］

Q 『CZ-600』は，何MBまでメモリを増設することができますか。

［千葉県印旛郡・**大島強15才**］

A 『CZ-600』はメイン・メモリで1MB，増設RAMボードを使用することにより最大12Mバイトまで拡張することができます。シャープから発売している『CZ-600』に使用可能な増設RAMボードは次のとおりです。

●1MB増設RAMボード
［型名］CZ-6BE1
［価格］35,000円（税別）

●2MB増設RAMボード
［型名］CZ-6BE2
［価格］79,800円（税別）

●4MB増設RAMボード
［型名］CZ-6BE4
［価格］138,000円（税別）

［回答者：**多田太郎**］

Q 『X68000PRO（CZ-652C）』を使っていますが，新機種の『X68000SUPER』のようにBIOSのバージョン・アップをしてもらえますか。

［神奈川県横浜市・**若林嗣康15才**］

A 『X68000SUPER』では，BIOSの一部が強化され，処理速度が高速化されています。このBIOSの改良というのはROMを変えたのではなく，ソフトウエアをRAMに展開することにより行なわれています。IOCS.XファイルをCONFIG.SYSにDEVICEとして登録することにより，おもにテキスト画面の文字表示とグラフィック画面の表示が高速化されます。

したがって，『X68000PRO』だけでなく今までの『X68000』（全機種）でもIOCS.XをCONFIG.SYSに登録すれば同様の効果を期待できます。IOCS.Xは，パッケージ・ソフト『SX-WINDOW』に付属されています。

●SX-WINDOW
［型名］CZ-259SS
［価格］6,800円（税別）

［回答者：**多田太郎**］

シャープ（ポケコン）

Q 『PC-E500』を買おうと思っていますが，『PC-E500』で作ったプログラムは本体に記憶できるのですか。また，フロッピー・ドライブのような記憶装置はありますか。

［東京都小金井市・**HOT LIST？才**］

A ポケコンにて作成したプログラムは，電池が切れたり，BASICの命令でNEW（プログラムとデータを消去する命令）を実行しない限り保護されます。

また，『PC-E500』は別売りのポケット・ディスク・ドライブ『CE-140F』を接続することにより，2.5インチのディスクにプログラムやデータを格納することができます。『CE-140F』の価格は49,800円です。

［回答者：**ドラゴン**］

Q 『PC-E500』を買いたいのですが，ベーマガに付いているカタログを見ると，『PC-E200』の方にはZ80 CPU／マシン語モニタ搭載とあり，パソコンとの接続も可能と書いてあります。これらの機能は『PC-E500』の方にもあるのでしょうか。また，RAMカードは付いていますか。

［長野県上伊那郡・**中村豪仁14才**］

A 『PC-E500』のCPUはZ80 CPUとは違いますし，機械語モニタも搭載していませんが，RS-232Cレベル・コンバータを使用すればパソコンと接続することはできます。

また，『PC-E500』は本体に32KB RAMが標準装備されており，RAMカードは別売りとなっております。

［回答者：**ドラゴン**］

Q 『PC-E500』で「BASICリファレンス・マニュアル」に載っていない〝ABS命令（絶対値を求める）〟を使ってみると，ちゃんと〝ABS命令〟として働きました。そのほかのマニュアルに載っていない命令（関数）を教えていただきたいのですが。

［兵庫県美方郡・**松岡一孝14才**］

A 「リファレンス・マニュアル」には，BASICのコマンドを主に掲載しており，ご指摘のような関数として使用するものは，取扱説明書の20ページからの関数計算の表の中の「RUNモードでのキー操作」をご参考にしてください。

［回答者：**I am.**］

Q 僕は『PC-1262』と『PC-1360K』を持っています。『PC-1262』は『PC-1260／1261』のプログラムをそのまま使えますか。また，『PC-1360K』は『PC-1350』のプログラムをそのまま使えますか。

［東京都葛飾区・**少年Y？才**］

A 『PC-1262』は『PC-1260／1261』のBASICで書かれたプログラムは使用できますが，アドレスの内容が変更されていますのでマシン語を使用したプログラムは使用できません。

また，『PC-1360K』は『PC-1350』用のプログラムを，基本的には変更しなくても使用できますが，『PC-1360K』と『PC-1350』では内部コードが異なっていますので，プログラムによっては1行が80バイトを超えてエラーになる場合や，『PC-1350』でテープに記憶した際にプログラム・サイズが大きくなって容量オーバーになったり，変数を確保できない場合がありますので注意してください。詳しくは『PC-1360K』の取扱説明書の300ページをご覧ください。

［回答者：**ドラゴン**］

Q 『PC-E550』用のACアダプタは，『PC-E500』でも使用可能でしょうか。また，値段も教えてください。

［兵庫県美方郡・**松岡一孝？才**］

A 『PC-E550』と『PC-E500』の両方ともACアダプタはつけられません。ほかの機種のポケコンと勘違いされているのではないでしょうか。

［回答者：**ドラゴン**］

●

●

応募方法

本コーナーに質問のあるかたは，対象メーカーをハッキリ記入し，電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「誌上公開質問状」係まで，ハガキで応募してください。

送り先は，つぎのとおりです。

〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

HOT! INFORMATION

PCオープン・アーキテクチャー推進協議会が発足し，パソコンの共通規格「PCオープン・アーキテクチャー」を発表しました。これは日本IBMが中心となって作られた規格で，ハードウエア，ソフトウエアの仕様が公開されているのが特徴です。パソコン・メーカーを問わず，この協議会に参加すれば，容易にIBM製パソコンと互換性のあるパソコンが作れるわけです。

今後これがどれだけ定着していくか興味深いところですが，これを受けてさっそくリコーからこの規格に準拠したノート型のパソコンが発表されているのが目をひきます。

それからもうひとつ，富士通から発売された「OASYS Pocket」は，ワイシャツのポケットに入る超小型OASYSワープロで，ノート・パソコンなどよりもずっと小さいのが興味をひきます。

パソコン

A4サイズの32ビット・ノート・パソコン

●リコー
●PS55／note
●価格

5523-SO1	232,000円
5523-SO4	352,000円
5523-SJ1	248,000円
5523-SJ4	368,000円

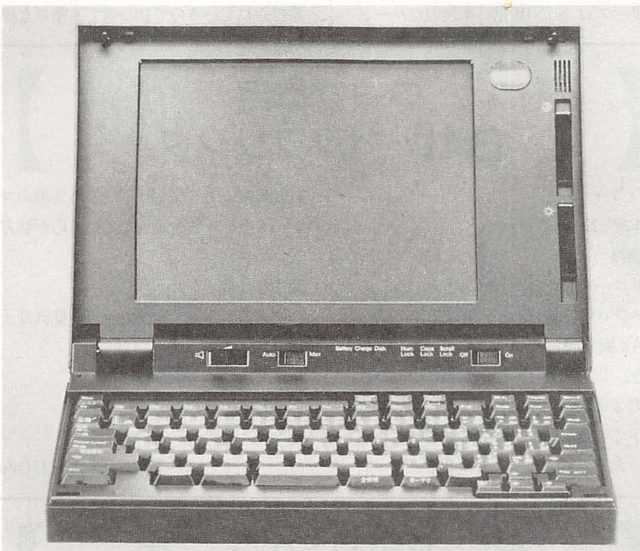
リコーの「PS55／note」はA4サイズのノート・パソコンです。

CPUとして32ビットのi80386SX（12MHz）を搭載したほか，日本IBMの提唱する「PCオープン・アーキテクチャー」に準拠したIBM DOSバージョンJ4.0／Vを採用しているので，この規格のソフトを活用することができます。

■主な仕様

CPU：i80386SX （12MHz）
メインメモリ：2MB(標準)，6MB(最大)
表示：640×480ドットVGA／16階調
外部記憶：3.5インチ×1 （S01，SJ1），3.5インチ×1，40MB×1 （S04，SJ4）
OS：IBM DOSバージョンJ4.0／V
電源：ACアダプタ，バッテリ （約1.6時間）
寸法・重量：297（W）×210（D）×51.5mm，約2.5kg

■問い合わせ先
〒107 東京都港区南青山1-15-5（リコービル）
㈱リコー販売本部パソコン事業グループ
☎03-3578-3111



PS55／note

周辺機器

CCITT V.42bis規格に対応した低価格高速モデム発売

●アイワ
●PV-A24B5／M24B5
●価格

PV-A24B5	39,800円
PV-M24B5	39,800円

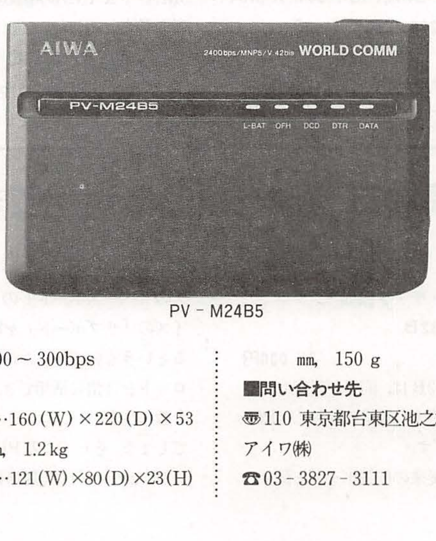
アイワのPV-A24B5／M24B5はCCITTの最新データ圧縮規格V.42bisに対応したパソコン通信用高速インテリジェント・モデムです。

PV-A24B5は通常のボックス型，PV-M24B5は電池動作(連続動作最大7時間)が可能な超小型モデムで，高性能ながら価格はどちらも39,800円と普及価格におさえられており，また従来のMNP（クラス5）やATコマンドにも対応しているので，国内外のほとんどの通信ソフトに対応できます。

これからパソコン通信をはじめようという人にはぴったりといえます。

■主な仕様

NCU：AA型（コマンドはヘイズATコマンド），MA型，MM型
データ圧縮：CCITT V.42bis，MNPクラス5



PV-M24B5

通信速度：2400～300bps
寸法・重量：
PV-A24B5…160(W)×220(D)×53(H)mm，1.2kg
PV-M24B5…121(W)×80(D)×23(H)mm，150g

■問い合わせ先
〒110 東京都台東区池之端1-2-11
アイワ㈱
☎03-3827-3111

HOT! INFORMATION

小型SCSIハードディスクユニット

●イ・アイ・イ
●Curent（カレント）シリーズ
●NEC PC-9801シリーズ，エプソンPC-286／386シリーズ，Macintosh対応
●価格

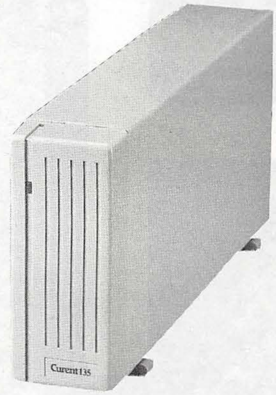
Curent45	118,000円
Curent100	178,000円
Curent135	198,000円
CurentRL-100	178,000円
CurentRL-135	198,000円
CurentRL-320	478,000円
Curent100M	178,000円

イ・アイ・イの「Curent（カレント）」シリーズは，SCSI規格に準拠したハードディスク・シリーズです。SCSIなので大きな記憶容量に対応し，増設もディジー・チェーン（いもずる式）で簡単に増設できます。

シリーズ構成は「Curent 45/100/135」はPC-9801/286/386シリーズ対応，「Curent RL-100/135/320」はPC-9801 RA21/RS21/RL2/DX2/DS2/DA2用の内蔵型，「Curent 100M」はMacintosh対応というラインナップになっています（型番の数字は何MB数に対応）。

PC-9801/286/386用の機種には，HDユーティリティ「Curent Navigator」が添付されているので初心者でも簡単な操作でファイルの起動，ファイル管理ができます。

また，「Curent 100M」には専用のフォーマット・プログラムが添付されています。


Curent シリーズ

■問い合わせ先
イ・アイ・イ㈱ユーザーサポート
☎03-5688-3142

ワープロ用B4レーザ・プリンタ

●リコー
●LP-2310-WP4
●価格 690,000円

リコーの「LP-2310-WP4」は同社のワープロ用のB4版レーザ・プリンタです。

A4版の原稿を9枚／分の高速で印字ができ，240dpi高画質，明朝体とゴシック体の2種類の書体をアウトライン・フォントで装備など，多くの特徴を持ちながら，大きさが500×492×305㎜で，同社従来機に比べ設置面積が約45％減のコンパクトサイズを実現しているのが魅力といえます。

■主な仕様
印刷方式：レーザビーム走査＋乾式電子写真方式
用紙サイズ：B4～ハガキ
印刷速度：9枚／分
解像度：240dpi
寸法：500（W）×492（D）×305（H）㎜


LP-2310-WP4

■問い合わせ先
〒107 東京都港区南青山1-15-5（リコービル）
㈱リコー販売本部ワードプロセッサ事業グループ
☎03-3578-3111

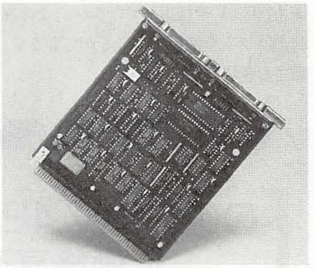
PC-9801シリーズ用増設RAMボード

●アイ・オー・データ機器
●PIO-PC34F-3MA，PIO-PC34FX-1MA
●PC-9801／286／386シリーズ
●価格

PIO-PC34FX-1MA	24,000円
PIO-PC34F-3MA	47,000円

アイ・オー・データ機器は，PIO-PC34F-3MA／FX-1MAの増設RAMボード2機種を発売しました。これは，従来から発売し好評のPIO-PC34F／FXシリーズに，ユーザーから要望の多かった1MBと3MBのバージョンを加えたもので，他のPIO-PC34F／FXシリーズと同様に，増設オプション・ボードを取り付ければ，ボード上でさらに容量を増やすことができ，拡張スロットを余計に塞ぐことがありません。まずは手ごろな容量のボードを購入し，次第に大容量ボードにグレード・アップできるわけです。

■問い合わせ先
アイ・オー・データ機器サポートセンター
☎0762-60-3366


PIO-PC34F-3MA

拡張スロットを2倍に活用できるRS-232Cボード

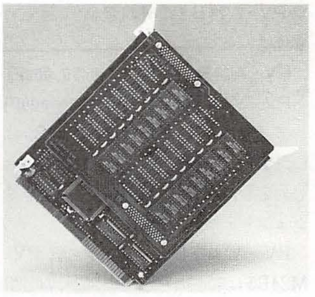
●アイ・オー・データ機器
●PIO-B9032B
●価格 35,000円

PIO-B9032Bは，同社が提唱している「98セカンドバス」規格に対応したRS-232Cボードです。

この規格は従来の拡張ボードと同サイズの「ベースボード」の上に，小さなサイズの「サブボード」を載せて増設できるというものです。これによって拡張スロットを2倍に活用でき，とくにスロット数の少ないパソコン・ユーザには有効でしょう。そしてこのPIO-B9032Bが「98セカンドバス」規格第1号製品です。

PIO-B9032Bは「ベースボード」タイプのボードで，この上に各種の「サブボード」を増設することが可能です。今後，「ベースボード」，「サブボード」の各種拡張ボードの製品化が予定されているので，これらを組み合せて使えば拡張スロット数の少ないパソコン・ユーザーには朗報となりそうです。

■問い合わせ先
アイ・オー・データ機器サポートセンター
☎0762-60-3366


PIO-B9032B

HOT! INFORMATION

ソフト

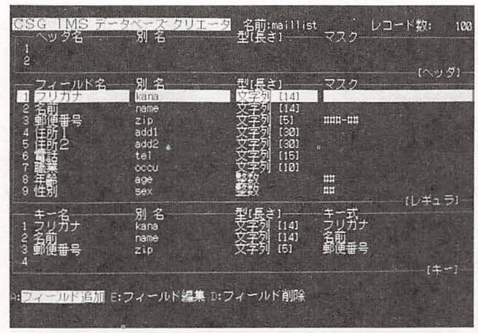
エプソンPCシリーズ用 日本語MS-Windows V3.0

●エプソン
●日本語Microsoft-Windows V3.0
●エプソンPC-286／386シリーズ(PC-286BOOK-STD,286NOTEF／executive除く)
●価格　25,000円

エプソンは，同社のPC-286／386シリーズ用日本語MS-Windows V3.0を6月下旬に発売します。

日本語MS-Windows V3.0が動作しているシステムでは，ファイルやコマンドはアイコンと呼ばれる抽象化されたシンボルで表現され，マウスでアイコンに指示するだけでパソコンの操作ができます。

また，CPUが80386以上のマシンでこの日本語MS-Windows V3.0を使えば，画面に複数のウィンドウを開き，個々のウィンドウで別々のソフトを同時に動作させることもできるようになり，高度なパソコン環境を簡単に使いこなせます。そのほか，今後普及するであろうハイ・レゾリューション・モード対応，日本語入力システムにエー・アイ・ソフトのWXAを標準添付，エプソンとNECのプリンタに対応など，多くの特徴を備えています。



日本語 Microsoft - Windows V3.0

■問い合わせ先

エプソンPCインフォメーションセンター
東京　☎03-3377-3531
大阪　☎06-212-8715
名古屋　☎052-953-9230

グラフィックにも対応した通信ソフト

●マイクロウェア・システムズ
●GCTerm
●PC-9801シリーズ対応
●価格　20,000円

「GCTerm」はNECのPC-9801シリーズで動作する通信ターミナル・ソフトです。

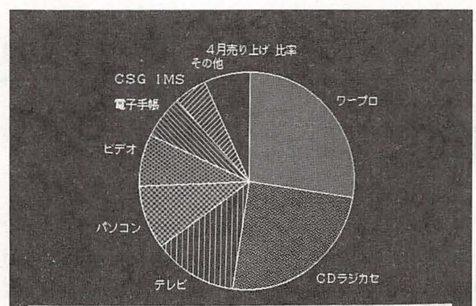
「GCTerm」を使えば，OS-9システムをホストマシン，PC-9801シリーズのパソコンをターミナルにしたネットワーク・システムを構築できます。

TurboC++の約80種のグラフィクス・ライブラリを実行するグラフィクス・シーケンスをサポートしているので，OS-9ホスト・システムに，「GCTerm」専用のグラフィック・ライブラリをインストールすれば，文字だけでなく，カラー・グラフィックのやりとりも可能です。

PC-9801シリーズのソフトウエア資産を活用し，文書やデータを作成，OS-9システムにアップロードしたり,逆にOS-9システム上のデータをPC-9801シリーズにダウンロードしたりといった相互活用ができるようになります。

また,現在OS-9システム本体の日本語入力プロセッサは，VJEのみしかサポートされていませんが，「GCTerm」を使えば，OS-9システムの入力ターミナルとしてPC-9801シリーズの豊富な日本語入力プロセッサを使ってOS-9の日本語入力ができるようになります。

そのほか，モデム制御，ファイル転送，簡易言語によるオート・パイロットなど，通信ソフトに必要とされる一通りの機能を備えているので，通常のパソコン通信用通信ソフトとして，ホスト・コンピュータへの遠隔地からのリモート・ログインなど広い用途に使うことができます。



GCTerm

■問い合わせ先

〒101 東京都千代田区外神田2-17-3
マイクロウェア・システムズ㈱
☎03-3257-9000

OS-9用言語型 リレーショナル・データベース

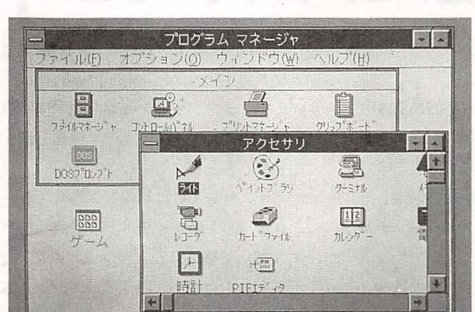
●マイクロウェア・システムズ
●CSGIMS
●OS-9／68000 V2.2以上のものが動作しているパソコンに対応
●価格　118,000円

「CSGIMS」は，OS-9／68000(68000上で動作するOSの一つ)システム用の言語型リレーショナル・データベース・ソフトです。ハードウェアにとくに依存せず，OSとしてOS-9／68000 V2.2以上のものが動作していればパソコン,VMEシステムなど，どのようなシステムでも使えます。

1台のコンピュータを1人のユーザーで使う，というような1対1の使いかただけでなく，ネットワーク化して1台のOS-9マシン上の「CSGIMS」を複数のユーザーが同時に使用できるのが大きな特徴です。端末として同時発売の「GCTerm」が動作しているパソコンを接続すれば，端末側にカラー・グラフィックを駆使した表示をさせることもできます。

基本操作は，操作メニューから目的の機能をカーソルで選択し，リターン・キーで実行するカーソル選択式なので誰にでもやさしく操作できるようになっています。

言語仕様はBASICに似ているので修得が容易で，5種類のデータ型を持ち，ラベルを使え，多次元配列のサポート，マイクロウェアBASICと同様なモジュール化プログラミングが可能な高性能なものです。そのほかビット操作演算などもサポートし，単なる事務処理分野から計測や制御などの分野への応用などいろいろな用途に使えます。また，言語インターフェースをサポートしているため，アセンブラ,Cで作成したライブラリを簡単に呼びだすことができます。外部関数として，カラー・グラフィクス，低レベルI／Oインターフェース・ライブラリを標準添付しています。



CSGIMS

■問い合わせ先

〒101 東京都千代田区外神田2-17-3
マイクロウェア・システムズ㈱
☎03-3257-9000

HOT! INFORMATION

その他

超小型・超軽量ワープロ

●富士通
●OASYS Pocket(オアシス・ポケット)
●価格　128,000円

富士通の「OASYS Pocket」は，ポケットに入る超小型サイズのワープロです。225×114×26㎜とかなり小さいにもかかわらず，タッチ・タイピングができる最小限のキーボードを持ち，乾電池で連続10時間の使用が可能になっています。画面は無段階チルト付き反射式ホワイト・モード液晶，内部記憶はA4用紙換算で20ページ分の記憶ができます。3.5インチFDを増設すれば他のOASYSやMS-DOSパソコンとデータの互換ができるようになります。

ワープロ機能のほか，スケジュール／世界時計／住所録などの機能もあるので電子手帳としても使えます。また，オプションのポケット・モデムを使えばパソコン通信が可能になります。

■主な仕様
表示：反射式ハイ・コントラスト液晶
表示文字数：40文字×11行
電源：単3型アルカリ乾電池×2
寸法・重量：225(W)×114(D)×26(H)mm，約530g

■問い合わせ先
〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1(丸の内センタービル)
富士通(株)　☎03-3216-3211


OASYS Pocket

容量4MBのフロッピーディスク

●日立マクセル
●MF2-FD
●価格　1,200円／枚

MF2-FDは，新技術の採用により4MB(アンフォーマット時)の記憶容量を実現した3.5インチ2EDフロッピーディスクです。

特殊金属イオンを含んだ独自のバリウム・フェライト磁性体を均一に分散させた磁性層，静電気を防止する静電気防止層，磁性層を確実に固定するファーム・グリップ層の3層からなる「トライアド・コーティング」で優れた信頼性を実現したほか，シャッターには新樹脂素材採用のジョイント・ボーン高密閉性フレックス・シャッターを採用し防塵性も高められています。

これが使える一般向けパソコンはまだありませんが，ハードディスクなどが，次第に大容量化している現在，フロッピーディスクもそれに合わせて大記憶容量のものが普及してくれるといいですね。



MF2-FD

■問い合わせ先
〒103 東京都中央区日本橋本町2-1-7 タケダ本町ビル
日立マクセル(株)　☎03-3241-9736

印字の速いビジネス・ワープロ

●リコー
●リポート2500
●価格　228,000円

リコーの「リポート2500」は，用紙をセットしてから印刷が終了するまでの時間を同社従来機に比べて約30%短縮したプリンター一体型のビジネス・パーソナル・ワープロです。

内蔵プリンタに，「印字ヘッドの送り」，「印字ヘッドのアップダウン」，「用紙送り」の動作を同時に行なう「3モータ・クイック・リターン方式」を採用し，毎秒70文字の高速印字が可能になっています。さらに印刷データの作成と印刷を二つのCPUで並行処理するため，用紙をセットしてから印刷を終了するまでのトータルの印刷時間が従来機よりも約30%短縮されています。

書体は明朝体とゴシック体の2種類をアウトライン・フォントで標準装備しています。また，オプションで毛筆体，筆記体，教科書体，勘亭流の4種類を使うこともできます。

ディスプレイには高級ビジネス・ワープロなみの1,024×568ドット高精細ディスプレイを採用し，24×24ドット表示で大きく見やすく明朝体，ゴシック体の判別がディスプレイ上でリアルにできるのがメリットです。

文書ファイルの互換性も配慮され，リコーの「リポートシリーズ」上位機の文書ファイルの読み書きや，MS-DOSファイル変換機能を装備しているので，パソコンとテキスト・ファイル形式で文書のやりとりができます。

そのほか，ワープロとしてだけでなく，最大1,000件のデータをカード形式で管理することができるカード管理ソフトを同梱し，検索・並べ替え，計算や宛名印刷などが可能です。標準カードとして住所録・名刺管理・お客様カード・成績管理・備品管理を用意しているので，すぐに使えます。もちろん，オリジナル・カードの作成もできます。



リポート2500

■問い合わせ先
〒107 東京都港区南青山1-15-5(リコービル)
(株)リコー販売本部ワードプロセッサ事業グループ
☎03-3578-3111

HOT! INFORMATION

1台欲しいスマートなテスター

●田宮模型
●デジタルテスター
●価格　4,500円

田宮模型のタミヤ・クラフトツール「デジタルテスター」は，電動RCカーやミニ四駆作動チェックに欠かせない，電気のチェックが手軽にできるデジタル・マルチメータです。

①ニッカド・バッテリの残量を調べられる直流電圧モード，②パソコンや家庭電気製品の故障調べができる交流電圧モード，③電気部品の抵抗値の確認や破損のチェックができる抵抗値モード，④金具の接触不良や配線の断線などの確認ができる導通モードの4種類の計測モードがあり，また，オートレンジ機能を装備しているので，レンジ切り替えの必要がありません。

■問い合わせ先
〒422 静岡県静岡市恩田原3-7
田宮模型
☎054-286-5105



デジタルテスター

近未来感覚の電子キーボード

●カシオ
●CT-X1
●価格　98,000円

カシオのCT-X1は，近未来的なデザインの高機能な電子キーボードです。

音源としてリアルで美しい音色のスーパーCD (Casio Dynamic) 音源を採用し，音に広がりと厚みを持たせるためにリバーブ，リバーブ／コーラスのデジタル・エフェクトを装備，ステレオ出力される左右の音程を変化させてコーラス効果を得るデチューン，エンベロープを変化させるアタック／ディケイ，リリースなど音作り機能も豊富です。

MIDI機能も充実しており，アンサンブル演奏に適した12音ポリフォニック・モード，リズムマシン装備のマルチ音源としても使える最大4チャンネルのマルチ受信モードなどの機能を持っています。コンピュータ・ミュージックにも最適です。

CT-X1



■主な仕様
鍵盤：61鍵（標準鍵盤）
和音：12音ポリフォニック
音色・リズム：220音色・110リズム
エフェクト：デジタル・エフェクト（リバーブ，リバーブ／コーラス），ステレオ・ディレイ／ステレオ・パン
スピーカ：12cm×2（5W+5W）
電源：単1型乾電池×6，ACアダプタ
寸法・重量：1026(W)×443(D)×165(H)mm，9.4kg

■問い合わせ先
〒163東京都新宿区西新宿2-6-1
カシオ計算機㈱
☎03-3347-4830

ROM BASICコンパイラ

●共立電子産業
●rBC68K
●価格　24,000円

rBC68Kは，68000MPUのためのコンパクトなROMBASICコンパイラです。ターゲット・ボード上で実行できるので高価なクロス開発環境を必要とせず，ターゲット・ボードにパソコンなどのターミナルを接続するだけで，すぐにプログラミング作業ができます。

BASICは基本的にパソコンのBASICに準拠していますが，単精度実数演算，ビット操作命令などの命令が拡張された仕様になっており，そのほかにもINLINE文を使えばBASICプログラム中にアセンブラ・プログラムの混在も可能，ON VECTOR文で各種例外処理をBASICのみで記述できるなど，コントローラとして制御目的の使用にも便利につくられているのが特徴です。

■問い合わせ先
〒231神奈川県横浜市中区松影町1-3-7
共立電子産業㈱横浜営業所
☎045-211-2122



rBC68K

イベント

第1回コンピュータ・ミュージック・アンデパンダン・コンサート作品募集

ジーベックは，コンピュータ・ミュージックの発表の場として，今年8月4日に神戸ポートアイランドのジーベックホールにて「第1回コンピュータ・ミュージック・アンデパンダン・コンサート」を行ないますが，現在このコンサートで上演される作品を募集しています。

●募集曲種：ライブ・コンピュータ・ミュージック。ただしオリジナル作品。5～15分。

●応募方法：①記入済みの参加申込書および企画書に参加費を添えたものを5月31日（消印有効）までに，コンサート事務局（ジーベック）まで郵送する。②応募申込後，7月15日までに決定済みの使用楽器・音響機器・のリストおよび配置・結線図，スコアをコンサート事務局に郵送。

●参加費：20,000円

■問い合わせ先
〒650兵庫県神戸市中央区港島中町7-2-1
TOA-PIビル
㈱ジーベック
☎078-303-5600

●応募についての問い合わせ先
中村滋延（音楽情報科学研究会コンサート担当）
☎0726-81-4905

X68000芸術祭作品募集

シャープは，「X68000芸術祭」と題して，オリジナルのプログラム，グラフィクス，ミュージック・データのコンテストを行ないます。これはイベント形式で開催され，7月～12月の期間，全国11会場で順次開かれる予定です。

■作品応募要項

●作品基準：パソコン（メーカー・機種問わず）で製作したオリジナル・未発表のプログラム，グラフィクス，コンピュータ・ミュージック。●部門：①ゲーム部門，②ミュージック部門（自作／一般曲，MIDI使用も可），③グラフィクス部門（画面上に表示されるグラフィクスなら何でも可），④その他部門（ユーティリティ，パフォーマンス，ビジネス，その他）。※応募は1部門につき一人1作。一人で複数部門に1作ずつ応募は可。グループでの製作も可。●応募方法：プログラム・ディスクに住所，氏名，年齢，職業（学校名・学年），電話番号，開発にかかった期間，開発に使用したツール名，取扱上の注意，動作に必要とする特殊機材等を書き添えて，各地区の応募先に郵送する。●〆切：その地区の地区大会開催の2週間前。●賞品：トロフィ，賞状，副賞など。●全国大会：各地区大会入賞者が全国大会への出場権を得る。

■問い合わせ先
〒162 東京都新宿区市谷八幡町8
シャープ・エレクトロニクス販売㈱
☎03-3266-8248

パソコン通信

このコーナーは,「ワープロ/パソコン通信BBS電話帳1991年春号」〈定価2,000円(本体1,942円)〉の追補情報を掲載しています。新たにパソコン通信ネットを始めたり,ワープロ/パソコン通信BBS電話帳に掲載されていない局の情報をお持ちでしたら,ぜひ,このコーナーまでお知らせください。また,パソコン通信に関連するイベントや,あなたの周りで評判の,おもしろサービスの話題なども募集中です。

県立茅ヶ崎北陵高校物理部運営

●Butsuries-NET

■ネットワークのプロフィール

県立茅ヶ崎北陵高校物理部と,その卒部生の会によって運営されています。受験相談や雑談,ローカルな話題をボード上で交わしています。高校生のパワーと,卒業生のヒマな時間を組み合わせて,将来は情報発信基地として発展させていきたいです。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,PDSサービス,ヘルプ機能

■アクセス電話番号

0467-54-7052 (300/1200/2400bps)

■運営時間

24時間

■運営者の住所・氏名

〒253 神奈川県茅ヶ崎市高田3-12-7

県立茅ヶ崎北陵高校物理部卒業生の会

Butsuries-NET運営委員会:浜口 武久

■ゲスト利用について

ID:HPCGUEST

パスワード:なし

制限:フリートークのみ読み書き可

アッタカイ気持ちが届くNET

●THE NET

■ネットワークのプロフィール

会員相互の「顔」が見えるネットでありたい。だから,小さくてもコミュニケーション・ネットとしての楽しさを大切にしていきたいと思っています。オフが月1回定例なのもそのため。純米や吟醸の地酒や手打ちそばを調達し,みんなで美味しく集まっています。

■サービス内容

電子メール,電子会議,PDSサービス,ヘルプ機能

■アクセス電話番号

0246-62-6061 (1200/2400/9600/14400bps)

■運営時間

24時間

■運営者の住所・氏名

〒924 福島県いわき市金山町東台62

THE NET事務局:島貫 真

■ゲスト利用について

ID:GUEST

パスワード:GUEST

制限:アクセス5分以内。ポスト不可

みんなで楽しみましょう

●ミッドナイト高崎ネット

■ネットワークのプロフィール

FDI回線1200bpsから現在まで成長しました。チャットが目的で作ったネットでしたが,今ではいろいろなことをしています。現在,ホスト・プログラムに手を加え,ネットゲーム計画をしています。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,PDSサービス,ヘルプ機能

■アクセス電話番号

①0273-63-2534 (1200bps)

②0273-63-0610 (300/1200/2400bps)

■運営時間

24時間

(ただし①はPM8:45～翌AM7:00まで)

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒370 群馬県高崎市天神町55

木村 貴広 ☎0273-62-6720

■ゲスト利用について

ID:GUEST

パスワード:

制限:PDS不可,制限30分

マッキントッシュのためのネット

●「みなみ」風Mac

■ネットワークのプロフィール

マッキントッシュのBBSシステム "Tele Finder" を使用しています。マックのウィンドウそのままの操作環境を実現。

■サービス内容

BBS伝言板,チャット,電子メール,電子会議,PDSサービス

■アクセス電話番号

0897-37-3842 (300/1200/2400bps)

■運営時間

24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒792 愛媛県新居浜市宮西町5-1

夢工房 ☎0897-34-6005

■ゲスト利用について

当NETはゲスト利用はできません。

少数精鋭NETですぅ

●RUN-NET

■ネットワークのプロフィール

まだできたばかりのNETです。SYSOPがチャットが好きで,つかまらないようにしてください(笑)。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,電子会議,PDSサービス

■アクセス電話番号

075-882-3009 (1200/2400bps)

■運営時間

PM11:00～翌AM6:00

(日曜・祝日はAM10:00まで運営)

■運営者の住所・氏名・電話番号

非公開

■ゲスト利用について

ID:GUEST

パスワード:ありません

少女漫画の話題を中心にしたBBSです

●Dream・Land・Network

(どり・らん・ねっと)

■ネットワークのプロフィール

LaLa,花とゆめ,りぼん,ちゃお,なかよしなどの少女漫画と,きんぎょ注意報の好きな方が集まりつつあるBBSです。

■サービス内容

BBS伝言板,電子メール,チャット,PDSサービス,ヘルプ機能

■アクセス電話番号

0726-89-1317 (1200/2400bps)

■運営時間

24時間

■ゲスト利用について

ID:GUEST

パスワード:GUEST

制限:利用時間10分,一部利用不可

[お知らせ]

「ワープロ/パソコン通信BBS電話帳1991年春号」の118ページ,KAN-NETのアクセス電話番号が変更になりました。新しいアクセス重話番号は次のとおりです。

(旧) 0474-64-4674 (新) 0474-64-0267

■訂正:マイコンBSSICマガジン1991年5月号別冊付録「ワープロ/パソコン通信ガイドブック」45ページ掲載の,高知県M.I.C.は夏ごろまで運休中です。

BM特選 プログラム・コーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚〜4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，バージョン，モード(X-BASIC Ver.2)等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，２〜３回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部



★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラム・コーナー」係　(実用プログラムは，見やすいところに，実用と書いておいてください)

Dr.Dのちょっと背のびの BASIC講座



今月の課題：車道を横断する怖いゲーム

各機種対応

車の動かしかたがよくわからない

つぐ美：はーいみなさんこんにちは。今日はみなさんに重大発表があります。というのは，影さんが今朝会社にくる途中で車にはねられたので，しばらくこのコーナーから姿を消すことになります。

編：えっ，そうだったんですか。妙に今日は静かだと思ったんですよ。

影：あのー，私がなにか……。

つぐ美：わっ！オバケ！

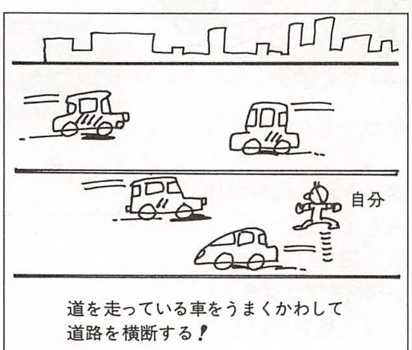
影：人を勝手に葬らないでくださいよ。私あってのこのコーナーでしょ。

Dr.D：そりゃわしのセリフじゃ。

影：車にひかれそうになっただけなんですよ，そこの交差点で。読者のみなさんも車には注意してね。

編：そんな影さんの今の境遇にぴったりのゲームに関する質問のお葉書がきています。福岡県博多市の三輪英明君からのお便りです。

「ずいぶん昔のことになりますが僕は昔こんなゲームで遊んだ覚えがあります（第１図）。これをぼくのMSXで再現してみようと思ったのですが，車の動かしかたがよくわからないのでこの講座で取り上げてください。」



《第1図》今月のテーマはこれだ

影：しゃれになってないな……。そういえば私もこのゲームで昔遊んだ覚えがありますよ。

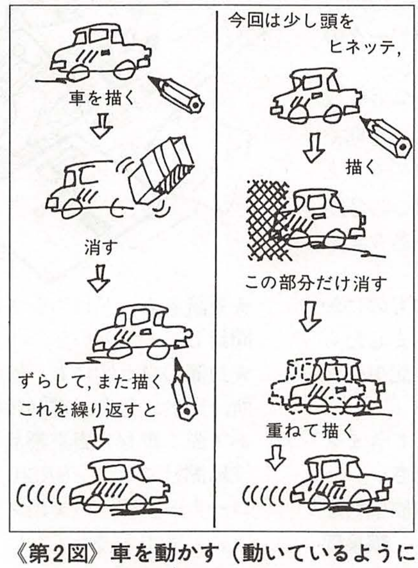
Dr.D：ふむ。なかなか良い題材じゃな。

編：ではDr.D，よろしくお願いします。

何台かの車を一度に動かすには…

Dr.D：まず車の動かしかたがわからないということなのでこの部分からいってみよう。なんでも，三輪君はわざわざ機械語で作られた横スクロールのプログラムを使って挑戦してみたようじゃが，何も機械語を使うほどのことではないぞ。

編：確かに機械語のほうが実行させると速いかもしれませんけど，難しいですからね。



《第2図》車を動かす（動いているように見せる）方法

Dr.D：ふむ。ではとりあえず車を1台だけ，横方向に動かしてみよう。原理はゲーム作りの初歩ともいえる「消して描いて消して描いて」じゃ（第２図）。まず車の絵を描く。つぎにそれを消す。そうしたらこんどは少し横にずらしてまた車の絵を描く。

それを繰り返せば車が動いているように見える。アニメーションの原理じゃな。**リスト1**にその基本となるプログラムを示しておく。

影：これだけでも何か他のゲームになりそうですね。

Dr.D：ふむ。今の例では車が1台だった。これを複数にするわけじゃが，車が動く方向を1台おきに逆にしなければい

《リスト1》今月の基本プログラム

```
100 CLS
110 X=0
120 LOCATE X, 5:PRINT "   ^ ";
130 LOCATE X, 6:PRINT " ¦##>";
140 LOCATE X, 7:PRINT "  O O";
150 X=X+1
160 IF X<32 THEN GOTO 120
```

《リスト2》複数の車を動かすプログラム

```
100 DIM X(4)
110 FOR I=1 TO 4
120   IF I=1 OR I=3 THEN X(I)=0
130   IF I=2 OR I=4 THEN X(I)=30
140 NEXT I
150 CLS
160 FOR I=1 TO 4
170   IF I=2 OR I=4 THEN GOTO 220
180   LOCATE X(I),I*4+1:PRINT "   ^";
190   LOCATE X(I),I*4+2:PRINT " ¦##>";
200   LOCATE X(I),I*4+3:PRINT "  O O";
210 GOTO 250
220   LOCATE X(I),I*4+1:PRINT " ^ ";
230   LOCATE X(I),I*4+2:PRINT "<##¦ ";
240   LOCATE X(I),I*4+3:PRINT "O O ";
250 IF I=1 OR I=3 THEN X(I)=X(I)+1
260 IF I=2 OR I=4 THEN X(I)=X(I)-1
270 IF X(I)<0 THEN X(I)=30
280 IF X(I)>30 THEN X(I)=0
290 NEXT
300 GOTO 160
```


《OVER FLOW》みなさんいかがお過ごしですか？うっとうしい梅雨の季節がやってきましたね。こんなときは，家の中でゲームをするのが一番，と，いつでも，どんなときでもゲームをやっている影さんが言っていましたよ。でも，OFを読みふけるのもいいですよ。

けない。さてこれをどうするか。

編：車の絵をずらす方向を逆にすれば良いのでは……。

Dr.D：そのとおり！**リスト1**では車のX座標を1ずつ増やしていった。これを引いてみると，車は逆方向に動く。そして一度に何台かを動かせば，このゲームの中心となる部分ができあがる(**リスト2**)。

影：とりあえず車が動くところまではできましたね。ということは，つぎはこの道を横断する人間の部分を作るわけだ。

人を渡らせてみる

Dr.D：さて，つぎは人が横断する部分を作ってみよう。**第3図**のように，人が動くことができるのはA～Fの6か所だけ。そのうちAは出発地点，Fはゴールとなっている。

影：Aから出発してうまく車をかわし,Fにたどりつこう…というゲームですから。

Dr.D：さて，ここでもう気づいた人もいるかな。人間は縦方向に動くだけじゃな。どのキーが押されたかを判断して,人間を上下に動かしてやれば良い。

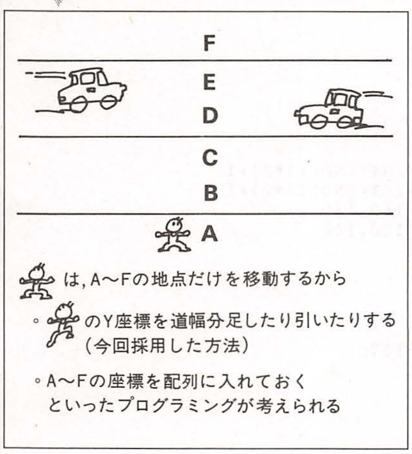
今回はINKEY$を使ってみた。このへんは君の持っている機種に合わせて好きなように変えてみよう(**リスト3**)。

そしてゲームにまとめる

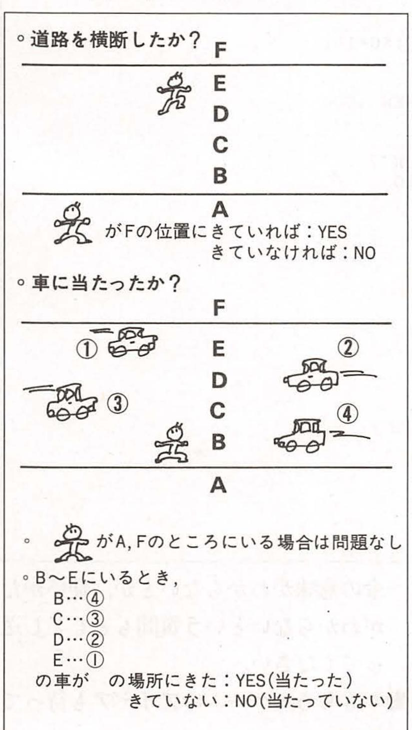
Dr.D：さて，**リスト3**までの段階でゲームの大部分はできた。ところがまだゲームにはなっていない。なぜかわかるかな。

影：車に当たってもミスにならない！

編：それから，道を横断しても何も起き



《**第3図**》**人を渡らせてみる**



《**第4図**》**判断の基準**

《**リスト3**》**キーで人間を動かすプログラム**

```
100 DIM X(4)
110 FOR I=1 TO 4
120   IF I=1 OR I=3 THEN X(I)=0
130   IF I=2 OR I=4 THEN X(I)=30
140 NEXT I
150 Y=5
160 CLS
170 '
180 FOR I=1 TO 4
190   IF I=2 OR I=4 THEN GOTO 240
200   LOCATE X(I),I*4+1:PRINT "   ^";
210   LOCATE X(I),I*4+2:PRINT " ¦##>";
220   LOCATE X(I),I*4+3:PRINT "  O O";
230 GOTO 270
240   LOCATE X(I),I*4+1:PRINT " ^ ";
250   LOCATE X(I),I*4+2:PRINT "<##¦ ";
260   LOCATE X(I),I*4+3:PRINT "O O ";
270 IF I=1 OR I=3 THEN X(I)=X(I)+1
280 IF I=2 OR I=4 THEN X(I)=X(I)-1
290 IF X(I)<0 THEN X(I)=30
300 IF X(I)>30 THEN X(I)=0
310 NEXT
320 '
330 A$=INKEY$
340 IF A$<>"i" AND A$<>"j" THEN GOTO 400
350 LOCATE 16, Y*4+1:PRINT "   ";
360 LOCATE 16, Y*4+2:PRINT "   ";
370 LOCATE 16, Y*4+3:PRINT "   ";
380 IF A$="i" AND Y>0 THEN Y=Y-1
390 IF A$="j" AND Y<5 THEN Y=Y+1
400 LOCATE 16, Y*4+1:PRINT " O ";
410 LOCATE 16, Y*4+2:PRINT "-+-";
420 LOCATE 16, Y*4+3:PRINT "< >";
430 GOTO 180
```

《**リスト4**》**道横断の判断プログラム**

```
100 DIM X(5)
110 FOR I=1 TO 4
120   IF I=1 OR I=3 THEN X(I)=0
130   IF I=2 OR I=4 THEN X(I)=30
140 NEXT I
150 Y=5
160 CLS
170 '
180 FOR I=1 TO 4
190   IF I=2 OR I=4 THEN GOTO 240
200   LOCATE X(I),I*4+1:PRINT "   ^";
210   LOCATE X(I),I*4+2:PRINT " ¦##>";
220   LOCATE X(I),I*4+3:PRINT "  O O";
230 GOTO 270
240   LOCATE X(I),I*4+1:PRINT " ^ ";
250   LOCATE X(I),I*4+2:PRINT "<##¦ ";
260   LOCATE X(I),I*4+3:PRINT "O O ";
270 IF I=1 OR I=3 THEN X(I)=X(I)+1
280 IF I=2 OR I=4 THEN X(I)=X(I)-1
290 IF X(I)<0 THEN X(I)=30
300 IF X(I)>30 THEN X(I)=0
310 NEXT
320 '
330 A$=INKEY$
340 IF A$<>"i" AND A$<>"j" THEN GOTO 400
350 LOCATE 16, Y*4+1:PRINT "   ";
360 LOCATE 16, Y*4+2:PRINT "   ";
370 LOCATE 16, Y*4+3:PRINT "   ";
380 IF A$="i" AND Y>0 THEN Y=Y-1
390 IF A$="j" AND Y<5 THEN Y=Y+1
400 LOCATE 16, Y*4+1:PRINT " O ";
410 LOCATE 16, Y*4+2:PRINT "-+-";
420 LOCATE 16, Y*4+3:PRINT "< >";
430 '
440 LOCATE 0,0:IF Y=0 THEN PRINT "ﾜﾀｯﾀｰ!" ELSE PRINT "        "
450 LOCATE 0,1:IF X(Y)>14 AND X(Y)<18 THEN PRINT "ﾋｶﾚﾀ~" ELSE PRINT "      "
490 GOTO 180
```

★A列車IIIはハマるう～。でもVM21じゃつらかと。10時間動かしててもゲームじゃ,たった1年だもんな。ちなみに僕の町は16年過った今,約18万の人口!!（静岡県裾野市・康氏19才）……【**影**：新宿駅を作れば新都庁ができて5万人は増える!? **編**：駅の名前までは……。】

ませんね。

Dr.D：ふむ。それらを判定してやらなければいけない。車と人がぶつかったかという判定は，人の座標と車の座標が重なれば良い。もっと簡単にいうと，今自分がいる車線を走っている車のX座標が自分と同じか，当たるぐらい近ければ良いというわけじゃな。

影：人が車にひかれるのにけっして「良い」とは思わないんだけどな。

Dr.D：スマン，悪かった。そして，「道を横断した」という判定は人がFの位置にきたということじゃな**（第4図）**。

編：それをもとに，判定の処理をつけたプログラムが**リスト4**です。

ちょっとした補足

Dr.D：最終的な完成品は**リスト5**じゃ。**リスト4**までの内容とかなり違うように見えるが，やっていることは同じ。ただ，実行速度をあげるために若干の工夫をこらしてある。

編：そういった高度な工夫も必要ですが初歩的な補足もお願いします。

影：リストを見ても何もわからないぞ！

Dr.D：いばって言うことかの。さて，今回前半のリストではIF文を多用してみた。IF文の使いかたは判定を行なうためにある。

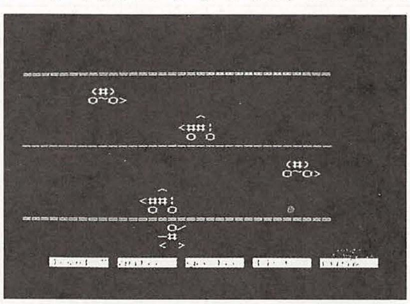
これと似たような命令は，BASICだけでなくC言語，FORTRAN，Pascal，そして機械語にもある。

パソコンにとってなくてはならん命令なんじゃな。

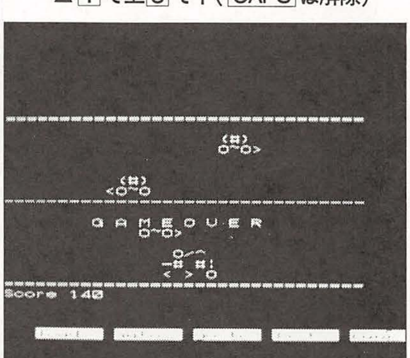
編：今後もある一つの命令にスポットを当てて解説していきますので，この命令の意味がわからないとか，使いかたがわからないという質問もどしどし送ってください。

影：もちろんゲームのアイデアも待ってるよ。

つぐ美：それではまた来月！



▲[I]で上[J]で下（[CAPS]は解除）



▲車に当たるとゲーム・オーバー

《リスト5》これが完成プログラム

```
10 GOTO 10000
100 LOCATE CX(N),N*4+4:PRINT "     ";
101 LOCATE CX(N),N*4+5:PRINT "     ";
102 LOCATE CX(N),N*4+6:PRINT "     ";
103 RETURN
110 LOCATE CX(N),N*4+4:PRINT "  ^  ";
111 LOCATE CX(N),N*4+5:PRINT "<##¦ ";
112 LOCATE CX(N),N*4+6:PRINT " O O ";
113 RETURN
120 LOCATE CX(N),N*4+4:PRINT "  ^  ";
121 LOCATE CX(N),N*4+5:PRINT " ¦##>";
122 LOCATE CX(N),N*4+6:PRINT " O O ";
123 RETURN
130 LOCATE CX(N),N*4+4:PRINT "     ";
131 LOCATE CX(N),N*4+5:PRINT " (#) ";
132 LOCATE CX(N),N*4+6:PRINT "<O~O ";
133 RETURN
140 LOCATE CX(N),N*4+4:PRINT "     ";
141 LOCATE CX(N),N*4+5:PRINT " (#) ";
142 LOCATE CX(N),N*4+6:PRINT " O~O>";
143 RETURN
150 LOCATE 14, MY*4  :PRINT "   ";
151 LOCATE 14, MY*4+1:PRINT "   ";
152 LOCATE 14, MY*4+2:PRINT "   ";
153 RETURN
160 LOCATE 14, MY*4  :PRINT " O/";
161 LOCATE 14, MY*4+1:PRINT "-# ";
162 LOCATE 14, MY*4+2:PRINT "< >";
163 RETURN
990 '
1000 FOR N=0 TO 3
1010   CT(N)=CT(N)+1
1020   IF CT(N)<CS(N) THEN GOTO 1100
1030   GOSUB 100:CT(N)=0
1040   CX(N)=CX(N)+CV(N)
1050   IF CX(N)<0 THEN CX(N)=27:CS(N)=INT(RND(1)*2)+1
1060   IF CX(N)>27 THEN CX(N)=0:CS(N)=INT(RND(1)*2)+1
1070   IF CV(N)<0 THEN ON CS(N) GOSUB 110,130
1080   IF CV(N)>0 THEN ON CS(N) GOSUB 120,140
1090 '
1100 NEXT N
1110 RETURN
1490 '
1500 A$=INKEY$
1510 IF A$<>"i" AND A$<>"j" THEN GOTO 1570
1520 GOSUB 150
1550 IF A$="i" AND MY>0 THEN MY=MY-1
1560 IF A$="j" AND MY<5 THEN MY=MY+1
1570 GOSUB 160
1600 RETURN
3000 GOSUB 1000
3010 GOSUB 1500
3020 IF MY>0 THEN GOTO 3050
3030 SC=SC+1:LOCATE 0,20:PRINT "Score";SC*10;
3040 GOSUB 150:MY=5:GOSUB 160
3050 IF MY=5 THEN GOTO 3090
3060 IF CX(MY-1)>10 AND CX(MY-1)<16 THEN 4000
3090 GOTO 3000
3990 '
4000 LOCATE 8,13:PRINT "G A M E O V E R"
4010 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN GOTO 4010
4030 RUN
9999 '
10000 DIM CX(3),CS(3),CT(3),CV(3)
10010 CLS
10020 FOR I=0 TO 31
10030   LOCATE I,3:PRINT "=";
10040   LOCATE I,19:PRINT "=";
10050   LOCATE I,11:PRINT "-";
10060 NEXT I
10100 FOR I=0 TO 3
10110   CX(I)=INT(RND(1)*20)+4
10120   CV(I)=SGN(15-CX(I))
10130   IF CV(I)=0 THEN GOTO 10110
10140   CS(I)=INT(RND(1)*2)+1
10150   CT(I)=0:
10160 NEXT
10500 MY=5:SC=0
10510 GOTO 3000
```


★すだこだす　外科の影　ケツに突け　矢沢の技や　どうだ。もっとあるけどつぐ美さん感想は。（千葉県茂原市・篠崎　司14才）……

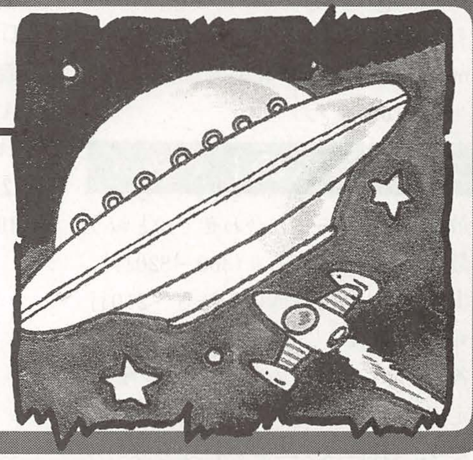
【つぐ美：須田さんが子供を外科の影にみせたらケツを突かれた。編：なんかちがうのでは？影：外科の影っていうのは私のことか？】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン（ファミリーベーシックV2/V3)用

これはスゴイぞ！でんどこまめシューティング

V5電電（でんでん）

●ファミ兵衛のよっしん



ストーリー

ところで君たちは，敵弾よけの緊張感やおもしろさを知っているかな？…何？知らねーだとぉ？そーゆーやつには，このゲームをくれてやる！

Let's try!!

1周目…グラII 1周コース
2周目…タツジン1000万＋αコース
3周目…パロディウスだ！2—6コース

ゲームの説明

全3面でループし，面クリアごとに1upします。

また，難易度は3周目で最高(超発狂)になります。

それから，自機弾は4連射で，一応オート連射ができますが，「オレの連射のほうが速い」とか思う人はバリバリ連射してください。

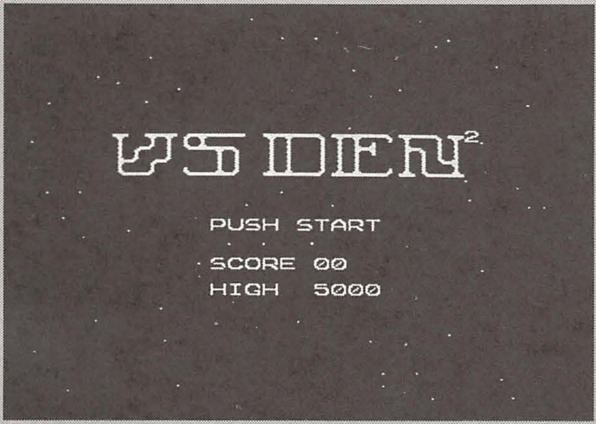
Ⓐ Ⓑボタンでピアノ撃ちもできます。

入力方法

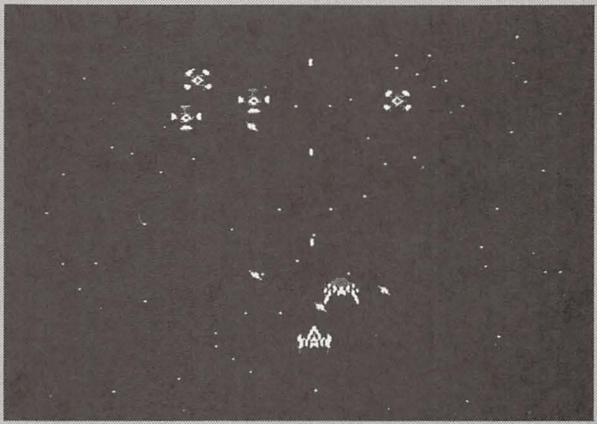
リスト1，リスト2を順にSAVEしてから，順にLOAD，RUNします。

それから，リスト中のアミがけのところはそのまま打ち込まず，KEY1,CHR$( )[RETURN]としてから，[F1]キーで入力してください。( )内の数字は以下のとおりです。

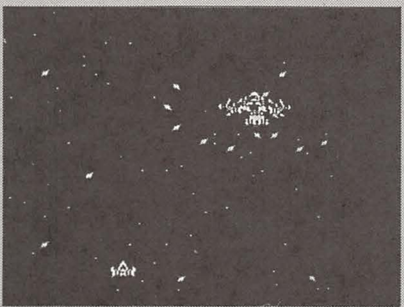
m6…254　k1…233　k2…234
k3…235　k4…236　k5…237



▲《写真1》タイトル画面。ひさびさにアツクなれるシューティングだゾ！



▲《写真2》これはアーケードも真っ青の攻撃だ！こちらも連射で押しまくれ



▲《写真3》おお！1面ボス登場だ！このスリリングな感覚がファミベでできるとは……うるうる



▲《写真4》2面に入ると中型戦艦なども入りまじった混合攻撃をしかけてくるゾ



▲《写真5》ドカーン！2面ボスに負けてしまった！キミは3周クリアできるかな？

★2年前のある日曜日，自転車で走っているといきなりドブにはまってしまった。そこを友達に見られていて，もう2年間もバカにされている。このかわいそうなぼくになぐさめの言葉をください。(兵庫県津名郡・藤井章仁14才)……【影：やだ！編：じつは影さんも…。】

k 6 …238　k 7 …239　l 0 …240
l 1 …241　l 2 …242　e 4 …188
m 4 …252　Ⓒ …180　× …181
÷ …182　ファ…183

プログラムのしくみ

敵の攻撃パターンに合わせて10とおりの敵処理ルーチンがあり（300～820行），敵出現パターンどおりにそれらへ210行からON-GOTOしていきます。

各ルーチンははじめの行が各敵の初期設定用で，それ以降がその敵の処理用にあたり，自機の処理サブへ，こちらからGOSUBしてます（安江信吾方式）。

それからマシン語では，自機，自機弾，敵弾，当たり判定，スクロールの処理を行なっています。

今，ファミコンの底力を探る

①効果音のサンプル・リスト

```
10　POKE&H4015, 15
20　INPUTCH, A, B, C, D
30　POKE&H4000+CH✻4, A, B, C, D
```

説明…CHはチャンネルで，0～3の数。A～Dは音色データで，0～255の数を入れてください。

②64枚スプライトのサンプル・リスト

```
10　CLS : SPRITEON
20　INPUTNO, X, Y, A, B
30　POKE&H200+NO✻4, Y, A, B, X : GOTO20
```

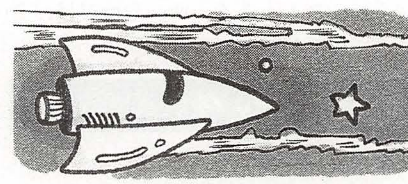
説明…NOはスプライトNo.で，0～63の数。X，Yは座標，AはCHRコード，Bは表示状態のデータ（ビットの内容は，0～1…色。5…BG面との優先度。6…左右反転。7…上下反転）で，いずれも0～255の数を入れてください。

③スクロールのサンプル・リスト

（実行前に画面に何か書いてください）。

```
10　POKE&H2005, X
20　POKE&H2005, Y
30　Y=(Y+1)MOD240
40　PAUSE1 : GOTO10
```

説明…Xは0～255, Yは0～239で，当然ながら横スクロールも可能。



《第1表》変数表

X,Y…………	敵座標
AX,AY ……	敵移動量
JX …………	自機X座標
M …………	処理するMOVEキャラNO.
I,J …………	雑用
P…………	現在の敵攻撃パターンNO.
E…………	その敵の連続出現回数
L…………	その敵の耐久力
N…………	現在の難易度
S…………	現在のステージ－1
SC………	現在のスコア
Z…………	残機
A$ ………	“キャラツクル”サブで使用するキャラコード・データ

《リスト1》V5電電のマシン語データ・プログラム・リスト

```
100 'イアタタタタタタタタタソシソクアアタタアアタタアアソソアケアケアアタタタタタタソタタセタソソアオイオウオエオオオオエオウオイアシ
110 'オアオタオソオセオスエスウスイスアスタスソスセスススセスソスタスアスイスウスエスオセオソオタオアアイアウアエアオアカアカアキアオア
120 'キアキアカアカアオアエアウアイアアアタタソタセタスタシタシタサタサタサタシタシタスタセタソタタタアアイアウアエアオアカアカアキアオア
130 'アアオアウアサアアアウアウアアアアアアイアアウアイアアアアイサアウケコタキサアサアサアサアカケエオカサエタコウタアケイカキエオエク
140 'アサタイコセケシエアアタエアケケアイケタオケエオセサウケオアコウタアカケイタセサアケオアササササオサオカケイエコサソソセセアアウイスコ
150 'アシアエカサウウコキオアセコエアウイカサエウコキオアセコアアウイオサイタカサエオケイコクエケオアコウタイケサケオコシケセエアオサシオ
160 'イエココアアエアケキケサコシアソエアオサイエココアオエアキスイタアエシアサスサスサスサスキスイエスソイケオアアシソシスオカセオアサケ
170 'スシアオクエアクスキオクケクケキオキスクアキアアオキウキソクアアアカウカコオソオオカアアセアアアタアアアソアアアコアアアコアアアサエ
180 'クオタオオカタオアアウエスウイエセアアアアアアアオアスタアアアアオアスアアアカオタシエケアアウアアアアアアアアアタアアアセアシアタス
190 'エカアカウカコオオカカオアアアアアアアアアアアアコアケアアアコタスオタオソウセアアアアウオタオアセケソアアオコサタタカケエウアキコウ
200 'スオコオエカオカアアアアアアアアアイカアコオタタケイコキイアアキウカソウセアアアアサオタコシアスエアココアイタエケスアセクタアキケイ
210 'キソキソキタコスアケアシソアアサクアコシケコオアココケアアオケケアイクタキソカタアキコウアクサオケサコサオタコココクスキアコシキスカコ
220 'キアカキスタココキスキアコサウアココウスキアココエスキアスオオタオアウサエアコサアアソケキイアオセケキイアオカコカタサスアイシタクケ
230 'コサアアセケカアアウカサスタケエコソキアアシウアコキアタセケカアアウカケスタキスサタアイキアカサコタカケサタカケケタセサアケオアコケ
240 'サササオサオケサコサエセセコイアウイセシウアウイコウアスコオウオセコウアウイセシアアウイコスタソアシオイコクアオエアセコアアウイクオ
250 'セシエアウイケイコクアアエアセコエアウイコスケタアココウコサタソセコアアウイカスエウアコセイカサウウコキエアセコエアウイカサエウウキ
260 'コキオアセコアアウイキケエオアウケコタキキサエオココアオエアカサエタココアアエアアウシセオアサスサスサスサスケケスソイケオアアシクエ
270 'エサウサオアコサアアセアキイアオサスアセサタコウイアアセオアコサウアカケタウキスタウアイオアコサエアカケタウウサエアセサキイアオソケ
280 'サキアコオオセサエアウアケイセクスサオアコスケアアシウアコサケアコスケソアコウアコサケソセケエアウアセケシアウアケイコキケアセケセア
290 'クアウアセケタアウアセサアアウアケイセクササオアコスオイアシウアコサオイコスオセアコウアコサオセセケアアウアセケオアウアケイコキイオ
300 'ケアセケケアウアセケスアウアサスアイエシウサアアセサエアウアカケウウセサアアウアカケエウアウタオタキカケクタウサスアセシアイウアイエ
310 'コスタソアコカウオサタウアセキウアサエアコサエケココオアアオケケアイサタコサカセセコイイウアコサエアセコウイウアセサエアウアコキシオ
320 'エアセコエイウアキスタウセサアアウアコソセアセコアイウアカケエウセシエイウアカケウウキケイタウサケタアウタオタキアタケアアウイスウエ
330 'セキコサタタセコアイウアサスサスサスサスアイイシスオシセオアキケウタアサアウコシイアウイコスアセアコエアサケアセイエコシアアウイアコ
340 'コスキソアシサウケエカソエウコスコアアイエウカスウタアエタイコシエアウイケエカソウウコスコアアイカイカスウタアエイイカサエウコスイタ
350 'タソアシシアコシイアウイコスアシアコサアコスケシアシキアケスケスケスケスアセタシキサイタケコアキウサオアセサアアウイケエカソエウオコ
360 'アシカアアウサソオアウサスタカケセタキケタタウサオアセサエアウイケエカソウウアシカアアウサソオアウサスタケオキケソタカスセタアコウウ
370 'アイキケエタケキサオサオキサセタアウオソタキキサタタアウケソオアアキケキササカサセタサオサオアウオソタキキサソタアウケソオアカケソシ
380 'エタカサタタアキキケイタカケウタササアセイアアキサオケイカキイタカケイタウサタタカサイタケエカソウタカケイタケソアシキタサケアキアソ
390 '#######[ カキコミ ]#######
400 CLEAR&H6DC0:N=100:RA=&H6006:WA=&H3A0
410 IFPEEK(RA)+PEEK(RA+3)<>110PRINTN"ギョウ ニ エラー":END
420 FORI=RA+4TORA+67STEP2
430 A=PEEK(I)MOD16+(15ANDPEEK(I+1))*16:C=255ANDC+A:POKEWA,A:WA=WA+1
440 NEXT
450 IFC<>PEEK(I)MOD16+(15ANDPEEK(I+1))*16PRINTN"ギョウ ニ エラー":END
460 RA=RA+71:N=N+10:IFN=210WA=&H6DC0
470 IFN<390THEN410
480 POKE&H23,255
490 SCREEN1:CLS:FORI=0TO63:POKE&H48,31ANDI,RND(29)+24:PRINTCHR$(206-RND(3)/2):NE
XT:SCREEN0:CLS:PRINT"LIST2 ヲ LOAD セヨ":END
500 '######[ カクアドレスノ セツメイ ]######......コノサキハ ウチコマナクテ カマイマセン。
510 '$6DF3 : ココカラ CALLスルト.「ジキ.ジキダン.テキダン.アタリハンテイ.スクロール」ノ ショリヲ ジッコウスル。
520 '
530 '$480 カラ $48F : テキダンニ シヨウスル スプライトノ アドレスト.サクレツダンノ ホウコウDATA。
540 '              ( LIST2 ノ KEY1,"へ@4ヒキエホ" ナドガ ソレニアタル。)
550 '
560 '$22,$23 : POKE&H22,Xザヒョウ,Yザヒョウ.ノヨウニスルト.CALL&H6DF3ヲ ジッコウシタトキニ.ソノザヒョウカラ
570 '           テキダンガ 1パツ デル。マタ.ツヅケテ CALL&H410ヲ ジッコウスルト.サクレツダンニ カワル。
580 '
590 '---- コノアトニ シメスモノハ CALL&H6DF3 ジッコウニ ヨル ヘンカ ----
600 '$F8 : イッテイノ シュウキデ 0 デナイスウチガ イレラレル。( シュウキノ ナガサハ $F9。)
610 '
620 '$F5 : 1ループノ アイダニ スプライトキャラニ アタエタダメージ。
630 '
640 '$F6 : 1ループノ アイダニ カクトクシタスコアー。
650 '
660 '$F7 : ジキニ アタリハンテイノ アッタ スプライトノ カイアドレス。( スベテノ スプライトト ハンテイガ ナケレバ 0。)
670 '######[ サイゴニ ]######
680 'ボクハ.ホボ マイニチ「PLAY CITY-NASA」トイウ ゲーセン ニ イマス。
690 'バショハ オオサカシ ノ 「JRハンワセン スギモトチョウ エキ」カラ.ミナミニ 50メートル ノ トコロデス。
700 'ゲーメストノ ハイスコア ケイサイテンデ.コミュニケーションノートモ アルシ(ホトンド ゲームサークル"DEVICE"ノ ラクガキチョウ).
710 'ジョウレンノ イチドウ(ジュウスウメイ)ハ.ミナ フレンドリー ナ ヤツナノデ.イチドアソビニ キテクダサイナ(エンドウ タカシクン
モ)。
720 '(P.S. 「パロ! 2-6」ハ.モット ムズカシイ。)
```


★高校にぶじに合格し，9801DX 2を買いました。でも，8001mkIIも大切にするもんね。ところで「おかしなマザーグース」とはどんなゲームなんですか。（福岡県八女市・いのまさくん15才）……【Dr.D：よかったね。キミの8001mkIIでの投稿まってるぞ！】

《リスト2》V5電電のメイン・プログラム・リスト

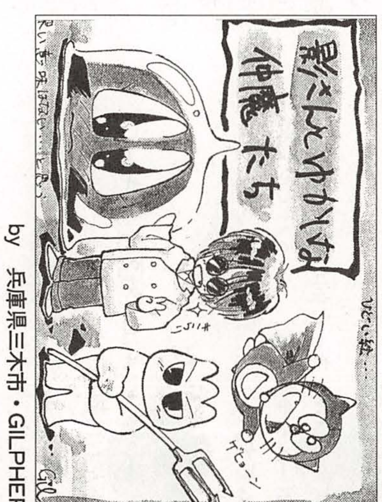
```
10 POKE&H4015,15:CGSET,1:PALETB 0,13,48,1,33:PALETS 1,0,48,17,7
20 X=Y:M=I:AX=AY:L=SC:JX=J:HI=500
30 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)="ﾋﾟﾌﾟﾎﾟﾍﾟ"
40 VIEW:LOCATE0,6
50 PRINT"  K2 K2k2k7k2k5K5 k2k2k5L0k2k2k5L0k22
60 PRINT"  k6k7L2k6L1k1k2L0 K6k6 k6k6k4k3 k4L0k6k6
70 PRINT"  k4L2k7L2  k6k6 k6k6 k6k6k6  k6k6L1k3
80 PRINT"  L1k5L2 L1k5k1L2 k1k1k5L2k1k1k5L2k1L1k5k1
90 LOCATE9,13:PRINT"PUSH START
100 LOCATE9,16:PRINT"SCORE";SC;"0":IFSC>HI HI=SC
110 LOCATE9,18:PRINT"HIGH ";HI;"0
120 IFSTRIG(0)<>1THEN120
130 SC=0:S=0:N=1:E=0:Z=5:RESTORE
140 'm6ｻﾞﾝｷﾋｮｳｼﾞ
150 FORI=0TO7:SPRITEI:CANI:NEXT:CLS:SPRITEON
160 LOCATE9,7:PRINT"STAGE";S/3+1" -"S MOD3+1:LOCATE9,12:PRINT" SCORE";SC;"0":SPR
ITE0,106,144:LOCATE15,16:PRINT"X";Z:PAUSE300:VIEW:SPRITE0,120,180
170 'm6MOVEｼｮｷｶ
180 POKE&HF9,14-N*2:FORM=4TO7:POSITIONM,RND(240),244:NEXT
190 'm6ﾃｷREAD
200 E=E-1:IFE<0READI:E=I/10:P=I MOD10:KEY1,"e4@2ｴﾎ":IFN>3KEY1,"e4@5ﾂｶｴﾎﾐｲ
210 ONP+1GOTO310,320,360,410,460,500,580,630,690,760:RESTORE:GOTO200
220 'm6ｼﾞｷ
230 POKE&H4008,4,0,Y,1
240 SPRITE2,X,Y
250 M=M+1+(M>6)*4:DEFMOVE(M)=SPRITE(7,4+RND(2)-(JX<XPOS(M)),1+RND(2),30):MOVEM
260 IFPEEK(&HF8)POKE&H22,XPOS(M),YPOS(M)
270 CALL&H6DF1:JX=PEEK(&H203):IFPEEK(&HF7)RETURN970
280 SC=SC+PEEK(&HF6)*3:L=L-PEEK(&HF5):IFL>0RETURN
290 CALL&H4D5:ONP/7RETURN900:RETURN840
300 'm60,1
310 FORI=4TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(7,5,1,123-YPOS(I)/2AND127):MOVEI:NEXT
320 I=100:L=1:SPRITE2
330 I=I-1:ONP+1GOSUB270,250:PAUSE1-P:IFI THEN330
340 GOTO200
350 'm62
360 A$="ﾎﾟﾍﾟｿﾞﾀﾞ":J=5:GOSUB1020:X=120+J*100:L=1
370 GOSUB230:AX=AX+SGN(120-X):X=X+AX/3:Y=Y+2:IFPEEK(&HFA)=1POKE&H22,X,Y
380 IFY<239THEN370
390 GOTO200
400 'm63
410 A$="ﾍ_ﾌﾟﾋﾟ":J=4:GOSUB1020:L=2
420 GOSUB230:X=X+(JX-X)/16:Y=Y+5:IFY MOD100=0GOSUB950
430 IFY<239THEN420
440 GOTO200
450 'm64
460 A$="XYﾌZ":J=2:GOSUB1020:AY=24:L=2
470 GOSUB240:X=X+(JX-X)/16:AY=AY-1:Y=Y+AY/2:IFABS(AY)=9GOSUB950
480 IFY THEN470
490 GOTO200
500 'm65
510 A$="ﾛﾌﾟｿﾞﾌﾛｿﾞﾌﾟ":J=7:GOSUB1020:X=120+J*60:L=5:KEY1,"e4@7ﾁｽﾅﾉｹｵﾍｱ
520 SPRITE2,X-8,Y:SPRITE3,X+8,Y:GOSUB250
530 IFY<40AY=5
540 IFY>140AY=-1
550 Y=Y+AY:IFPEEK(&HF8)>0AND1ANDY GOSUB950
560 GOTO520
570 'm66
580 A$="JﾍﾌﾞﾐﾍJﾐﾌﾞ":J=5:GOSUB1020:X=120+J*80:Y=238:L=15:KEY1,"e4@ｸﾅｽｻｽﾉｹｷﾋﾍｵｳﾏ
590 SPRITE2,X-8,Y:SPRITE3,X+8,Y:GOSUB250
600 Y=Y+(Y>70)*2:IFY=70X=X+AX/4:AX=AX+SGN(120-X):IFABS(AX)=9GOSUB950
610 GOTO590
620 'm67
630 A$="ﾋﾟｿﾞｫﾍﾟｿﾞﾋﾟﾍﾟｫｿﾞﾀﾞｨｱﾜﾛﾎﾟﾍﾟ":J=3:GOSUB1020:X=120+J*80:Y=240:L=50:POKE&HF9
,26-N*3,60
640 KEY1,"m4ｱ4ﾍｵｳﾏ":SPRITE2,X-16,Y:SPRITE4,X,Y-6:SPRITE5,X,Y+10:SPRITE3,X+16,Y:G
OSUB270
650 AX=AX+SGN(120-X):X=X+AX/9:IFY>70Y=Y-(1ANDAX):IFPEEK(&HF8)GOSUB950
660 IFY=70IFPEEK(&HF8)KEY1,"m4ｱ6ｺﾈﾋｷｴﾎ":POKE&H22,X+30,Y:CALL&H410:POKE&H22,X-30,
Y:CALL&H410
670 GOTO640
680 'm68
690 A$="ｾﾞﾍﾟｭﾋﾟﾍﾟｾﾞﾋﾟｭﾌZｿﾞﾀﾞ":J=5:GOSUB1020:X=120:Y=4:L=80
700 KEY1,"m4P1ﾁ":SPRITE2,X+16,Y:SPRITE4,X,Y-4:SPRITE3,X-16,Y:GOSUB270
710 IFY<30AY=0:Y=Y+1:IFY=30AX=J*35
720 X=X+AX/6:Y=Y+AY/2:AX=AX+SGN(120-X):AY=AY+SGN(75-Y):I=I+1AND255
730 IFI>20IFI<110IFPEEK(&HF8)KEY1,"m4P4ｷﾋｴﾎ":GOSUB950
735 IFI>130IF1ANDI POKE&H43,I:POKE&H22,X,Y:CALL&H42C
740 GOTO700
750 'm69
760 A$="ﾎﾞﾄﾞﾌﾟｴﾄﾞﾎﾞｴﾌﾟﾃﾞﾌﾍﾟｨﾌﾃﾞｨﾍﾟﾌZﾋﾟﾌﾟ":J=4:GOSUB1020:X=120:Y=9:AX=J*20:L=150:
I=-20
770 KEY1,"m4ﾁ1":SPRITE6,X,Y:SPRITE4,X-16,Y-7:SPRITE5,X+16,Y-7:SPRITE2,X-24,Y+9:S
PRITE3,X+24,Y+9:GOSUB270
780 Y=Y+1+(I>63)*2:I=(I+1)MOD128
790 IFI>63POKE&H483,I/3,64-I/3:IFI MOD3=0POKE&H22,X,Y:CALL&H42C
800 IFI<64AX=AX+SGN(120-X):X=X+AX/3:IFPEEK(&HF8)KEY1,"m4ﾁ6ｷﾋﾍｵｳﾏ":GOSUB950
820 GOTO770
830 'm6ｻﾞｺｹﾞｷﾊ
840 L=1:I=22:SPRITE3:DEFSPRITE2,(2,1,0,0,0)="@X÷ﾌｧ
850 SPRITE2,X,Y:IFP<5GOSUB250:POKE&H400E,9:GOTO200
860 SPRITE2,X-12+RND(25),Y-4+RND(9):GOSUB250:IF1ANDI POKE&H4004,112+I,130,I*9,0
870 I=I-1:IFI THEN860
880 GOTO200
890 'm6ﾎﾞｽｹﾞｷﾊ,ｽﾃｰｼﾞｸﾘｱｰ
900 FORI=0TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,I+1,3+I MOD2,30,0,2):POSITIONI,X,Y:MOVEI:SPRI
TEI MOD6+2:NEXT
910 FORI=0TO15:IFI<8POKE&H400C,9,0,I+8,9
920 POKE&H4000,191-I,130,I*9,1:PAUSE12:NEXT
930 S=S+1:N=N-(N<5+P/9):Z=Z+1:GOTO150
940 'm6ｻｸﾚﾂﾀﾞﾝ ｻﾌﾞ
950 POKE&H22,X,Y:CALL&H410:RETURN
960 'm6ﾔﾗﾚﾙ
970 FORI=0TO7:CUTI:NEXT:PAUSE80
980 FORI=0TO63:POKE&H400C,31-I/4,0,15-I MOD12,1:POKE&H201+I*4MOD16,176+I MOD8:PA
USE2:NEXT:SPRITE0:PAUSE80
990 Z=Z-1:IFZ E=E+1:GOTO150
1000 SPRITEOFF:LOCATE9,13:PRINT"GAME OVER":PAUSE300:GOTO40
1010 'm6ｷｬﾗﾂｸﾙ
1020 FORI=2TO1+LEN(A$)/4:DEFSPRITEI,(3ANDJ,1,0,1ANDI,J/4)=MID$(A$,I*4-7,4):NEXT
1030 X=RND(240):Y=0:AX=0:AY=0:I=0:J=SGN(121-JX):RETURN
1040 'm6ﾃｷｼｭﾂｹﾞﾝDATA
1050 DATA 0,1,32,1,13,1,52,1,53,1,32,10,7,0,1,14,1,53,54,1,15,1,12,1,15,10,8,0,1
,6,1,6,1,54,1,35,1,35,1,36,10,9,-1
```

評…私の鼻はもっと開くぞ(影)



by 大阪市・TO-P-P

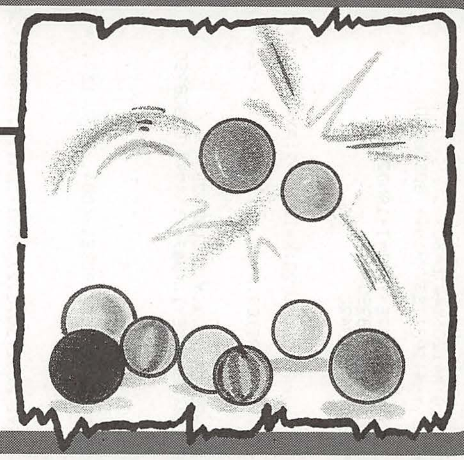
評…夢を見ているようでやんす(影)



by 兵庫県三木市・GILPHER

★90年1月号から買いはじめて思ったのだが，みなさんの影さんに対する態度，行動はひどすぎると思います。パソコンの「楽しさ」を伝える雑誌なのだから，やめたほうがいいと思います。(神奈川県相模原市・蜂須賀祥行14才)……【影：ニヤリ☆よくぞ言った。】

FM-7/77シリーズ (F-BASIC V3.0/3.3/3.4)



壁をうまく使うパズルなのだ

TURNING LOGIC

ターニング　ロジック

●柳沢　広志

内　容

カーソル・キーを動かして，画面内のボールを全部消す，というパズル・ゲームです。

遊びかた

白いカーソルは，[8][2][4][6]キーで上下左右に動きます。このカーソルでボールを押すと，ボールは押した方向に動きだします。

ボールの動きかた，消えかたはつぎのとおりです。

- 進行方向に同じ色のボールがあると，それを消してくれます。
- ちがう色のボールに当たると，動いていたボールはそこで止まります。
- 壁に当たると，方向が90°変わります。
- カーソルに当たると，動いていたボールは消えます。

これらの動作をくり返して，画面上のボールをすべて消せばいいわけです。どうしても消せなくなった場合は，[G]キーでギブアップです。

なお，ボールが動いている間，カーソルは動かせません。

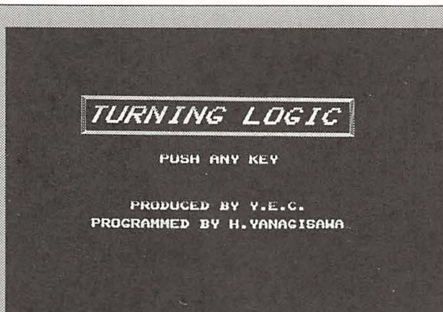
「SELECT」の画面のときは，それぞれの色のボールの数を変えることができます。[1]，[2]で緑，[4]，[5]キーで赤，[7]，[8]キーで青のボールの数が変わります。

これによって，赤だけの面や，青と緑の2色だけの面というのもできます。

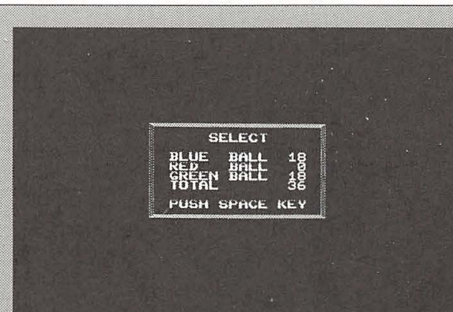
なお，青と赤と緑のボールの合計が36

《第1表》変数表

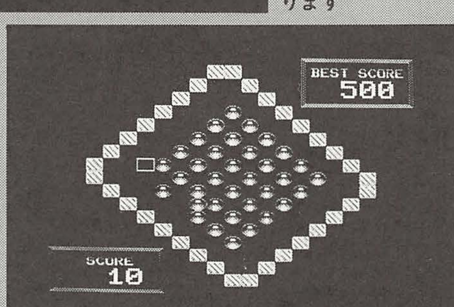
変数	内容
X,Y	カーソルの座標
XI,YI	カーソルの方向
GX,GY	グラフィックの座標
A,B	グラフィックでの雑用
CL	ボールの色
BC	画面のボールの数
BB	青のボールの数
RB	赤のボールの数
GB	緑のボールの数
SD$	効果音
CH$	色文字の文字列
CL$	色文字の色情報
BB( )	青のボールのグラフィック・データ
RB( )	赤のボールのグラフィック・データ
GB	緑のボールのグラフィック・データ
BL	壁のグラフィック・データ
MP( )	画面のグラフィック・データ
OD( )	ボールの順番
TL( )	タイトルのグラフィック・データ
SC	スコア
SI	消えたボールの数
HS	ハイスコア



◀《写真1》グラデーションのかかったキレイなタイトル画面です。なにかキーを押すと設定画面になります



◀《写真2》ここで各ボールの数を決めます。ただし合計が36でないとダメだゾ



▶《写真3》壁の反射やボールの止まる位置をよく考えてすべてのボールを消せばいいのダ



▶《写真4》すべて消せば終了。最初は色数を減らしてボールの動きを理解しよう

★「ムウ，フラれたか」と思う一瞬。ゲーム機にコインを入れても反応せず，返却レバーさえも受け付けないで，画面にはINSERT COINの文字がチカチカ輝いているとき。(神奈川県横須賀市・ラスピュア19才)……【影：ゲームをしようとしてお金がないのに気づいたとき。】

より小さいと，この画面からでられないので注意してください。

プログラム

普通のBASICのプログラムなので，そのまま入力してください。F-BASIC V3.0の人は，PLAYのあとの「,」を三つ取ってください。

最後に

このゲーム，最初はむずかしいと思いますが，ボールの色を全部同じにするなどして，ボールの動きかたに慣れてみればいいと思います。

得点は，一度に消したボールの数の2乗の10倍が加えられるので，一度に多くのボールを消せば消すほど，得点が高くなります。

ゲームに慣れてきたら，そこのところを考えてBEST SCOREをねらってみよう！

注意　SCOREは4桁までしかでません。

CHECKER FLAG

Dr.D：むずかしいルールを作ってプレイヤーの頭をなやませることよりも，どうすればプレイヤーが楽しめるパズルになるか，ということに力を入れてみよう。もちろん，パズルゲームだけにかぎったことではないが。

影：ああ，それを今言おうとしてたのに～!!

TURNING LOGICのプログラム・リスト

```
1000 KEY10,"WIDTH 80,25"+CHR$(13):GOTO 2000
1010 'CURSOR/////////////////////////////////////////////////////////////////
1020 I$=INKEY$:IF I$="G" THEN 1440 ELSE IF I$="" THEN 1020
1030 X1=(I$="4")-(I$="6"):Y1=(I$="8")-(I$="2")
1040 IF MP(X+X1,Y+Y1)>0 AND MP(X+X1,Y+Y1)<4 THEN 1080
1050 IF MP(X+X1,Y+Y1)=4 THEN 1010
1060 LINE(X*28+82,Y*11+6)-(X*28+27+82,Y*11+10+6),PSET,0,B:X=X+X1:Y=Y+Y1
1070 LINE(X*28+82,Y*11+6)-(X*28+27+82,Y*11+10+6),PSET,7,B:GOTO 1010
1080 'BLOCK MOVE/////////////////////////////////////////////////////////////
1090 S1=0:GX=X+X1:GY=Y+Y1:A=X1:B=Y1:CL=MP(GX,GY)
1100 IF MP(GX+A,GY+B)>0 THEN GOTO 1140
1110 MP(GX,GY)=0:LINE(GX*28+82,GY*11+6)-(GX*28+27+82,GY*11+10+6),PSET,0,BF
1120 GX=GX+A:GY=GY+B:IF GX=X AND GY=Y THEN 1210
1130 ON CL GOSUB 1240,1250,1260:GOTO 1100
1140 'BLOCK MOVE SUB/////////////////////////////////////////////////////////
1150 IF MP(GX+A,GY+B)=CL THEN PLAY ,,,SD$:S1=S1+1:BC=BC-1:GOTO 1110
1160 IF MP(GX+A,GY+B)<4 THEN 1200
1170 IF A=0 THEN 1190
1180 IF MP(GX,GY+1)=4 THEN A=0:B=-1:GOTO 1100 ELSE A=0:B=1:GOTO 1100
1190 IF MP(GX+1,GY)=4 THEN A=-1:B=0:GOTO 1100 ELSE A=1:B=0:GOTO 1100
1200 GOSUB 1220:MP(GX,GY)=CL:ON CL GOSUB 1240,1250,1260:GOTO 1010
1210 PLAY ,,,SD$:S1=S1+1:BC=BC-1:GOSUB 1220:IF BC=0 THEN 1490 ELSE 1010
1220 SC=SC+S1*S1:IF S1=0 THEN RETURN ELSE GOSUB 1280:RETURN
1230 'PUT////////////////////////////////////////////////////////////////////
1240 PUT@A(GX*28+82,GY*11+6)-(GX*28+27+82,GY*11+10+6),BB,PSET:RETURN
1250 PUT@A(GX*28+82,GY*11+6)-(GX*28+27+82,GY*11+10+6),RB,PSET:RETURN
1260 PUT@A(GX*28+82,GY*11+6)-(GX*28+27+82,GY*11+10+6),GB,PSET:RETURN
1270 PUT@A(GX*28+82,GY*11+6)-(GX*28+27+82,GY*11+10+6),BL,PSET:RETURN
1280 'SCORE PRINT////////////////////////////////////////////////////////////
1290 IF SC>HS THEN HS=SC:A=1:CH$=STR$(HS*10):GOSUB 1310
1300 A=0:CH$=STR$(SC*10):GOSUB 1310:RETURN
1310 LINE(48+416*A,178-160*A)-(175+416*A,193-160*A),PSET,0,BF
1320 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(47+I*2+416*A,178-160*A),RIGHT$("   "+CH$,4),4,2,7:NEXT
1330 RETURN
1340 'CHR PRINT//////////////////////////////////////////////////////////////
1350 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(GX*16+I*2-1,GY*8),CH$,2,1,7:NEXT
1360 FOR I=0 TO 6
1370  LINE(GX*16-1,GY*8+I)-((GX+LEN(CH$))*16,GY*8+I),AND,VAL(MID$(CL$,I+1,1))
1380 NEXT:RETURN
1390 'WINDOW/////////////////////////////////////////////////////////////////
1400 LINE(GX*16,GY*8)-((GX+A)*16-1,(GY+B)*8-1),PSET,0,BF
1410 FOR I=0 TO 2
1420  LINE(GX*16+I*3,GY*8+I)-((GX+A)*16-1-I*3,(GY+B)*8-1-I),PSET,1,B
1430 NEXT:RETURN
1440 'GIVE UP////////////////////////////////////////////////////////////////
1450 GX=12:GY=10:A=16:B=5:GOSUB 1390
1460 GX=15:GY=11:CH$="GIVE UP !!":CL$="2233377":GOSUB 1340
1470 GX=14:GY=13:CH$="PUSH ANY KEY":CL$="2266677":GOSUB 1340
1480 IF INKEY$="" THEN 1480 ELSE 1570
1490 'CLEAR//////////////////////////////////////////////////////////////////
1500 PLAY ,,,"T150S9M800004L16E8.DC8.EF8.ED8.F","T150V1103L2B04C"
1510 PLAY ,,,"G8.FE8.GA4G405M15000C1","DES9M15000G1"
1520 GX= 6:GY=10:A=28:B=5:GOSUB 1390
1530 GX= 8:GY=11:CH$="YOU CLEARED ALL BALLS !!":CL$="2233377":GOSUB 1340
1540 GX=14:GY=13:CH$="PUSH ANY KEY":CL$="2266677":GOSUB 1340
1550 IF INKEY$<>"" THEN 1550
1560 IF INKEY$="" THEN 1560
1570 'START//////////////////////////////////////////////////////////////////
1580 CLS:GX=8:GY=10:A=24:B=5:GOSUB 1410
1590 GX=10:GY=11:CH$="NEXT GAME ........ 1":CL$="4466677":GOSUB 1340
1600 GX=10:GY=13:CH$="SAME GAME AGAIN .. 2":CL$="4466677":GOSUB 1340
1610 I$=INKEY$:IF I$="1" THEN 1620 ELSE IF I$="2" THEN 1850 ELSE 1610
1620 'SELECT
1630 CLS:GX=11:GY= 7:A=18:B=10:GOSUB 1410
```

★4月号のOF…つぐ美「まあ，21なら私の年令といっしょだわ♡」……私の友人は，このセリフでなぜか10分間笑いつづけた。(東京都西多摩郡・パプリ山プーいち16才)……【影：10分間も笑わせるとは，つぐ美ちゃんのギャグもたいしたもんだ。えっ？ギャグじゃない？】

```
1640 GX=17:GY= 8:CH$="SELECT":CL$="4466677":GOSUB 1340
1650 GX=13:GY=10:CH$="BLUE  BALL":CL$="1155577":GOSUB 1340
1660 GX=13:GY=11:CH$="RED   BALL":CL$="2233377":GOSUB 1340
1670 GX=13:GY=12:CH$="GREEN BALL":CL$="4466677":GOSUB 1340
1680 GX=13:GY=13:CH$="TOTAL     ":CL$="5566677":GOSUB 1340
1690 GX=13:GY=15:CH$="PUSH SPACE KEY":CL$="2266677":GOSUB 1340:GOSUB 1770
1700 'INKEY
1710 I$=INKEY$:IF I$=" " AND BB+GB+RB=36 THEN 1830
1720 A=VAL(I$):IF A=0 THEN 1710
1730 BB=BB+(A=7 AND BB>0)-(A=8 AND (BB+RB+GB<36))
1740 RB=RB+(A=4 AND RB>0)-(A=5 AND (BB+RB+GB<36))
1750 GB=GB+(A=1 AND GB>0)-(A=2 AND (BB+RB+GB<36))
1760 GOSUB 1770:GOTO 1710
1770 'PRINT
1780 LOCATE 25,10:PRINT USING "##";BB;
1790 LOCATE 25,11:PRINT USING "##";RB;
1800 LOCATE 25,12:PRINT USING "##";GB;
1810 LOCATE 25,13:PRINT USING "##";BB+RB+GB;:RETURN
1820 'RANDOM
1830 FOR I=1 TO 36:OD(I-1)=-(I>BB)-(I>BB+RB)+1:NEXT
1840 FOR I=0 TO 35:SWAP OD(I),OD(INT(RND*36)):NEXT
1850 'DRAW SCREEN//////////////////////////////////////////////////////////////
1860 CLS:SC=0:BC=36:X=1:Y=7
1870 GX= 1:GY=20:A=12:B=5:GOSUB 1410:GX=27:GY=0:A=12:B=5:GOSUB 1410
1880 GX=28:GY= 1:CH$="BEST SCORE":CL$="4466677":GOSUB 1340
1890 GX= 5:GY=21:CH$="SCORE":CL$="2233377":GOSUB 1340
1900 A=1:CH$=STR$(HS*10):GOSUB 1310:GOSUB 1280
1910 ERASE MP:DIM MP(16,16)
1920 FOR GX=0 TO  7:GY=7-GX:GOSUB 1990:NEXT
1930 FOR GX=8 TO 16:GY=GX-8:GOSUB 1990:NEXT
1940 FOR GX=16 TO 9 STEP -1:GY=25-GX:GOSUB 1990:NEXT
1950 FOR GX= 8 TO 0 STEP -1:GY=GX+ 8:GOSUB 1990:NEXT
1960 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 5
1970  GX=I+J+3:GY=8+I-J:MP(GX,GY)=OD(I*6+J):ON MP(GX,GY) GOSUB 1240,1250,1260
1980 NEXT:NEXT:GOTO 1070
1990 GOSUB 1270:MP(GX,GY)=4:RETURN
2000 'SET//////////////////////////////////////////////////////////////////////
2010 WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME/4:PRINT CHR$(27)+"h"
2020 DIM BB(59),RB(59),GB(59),BL(59),MP(16,16),OD(35),TL(404)
2030 HS=50:BB=12:RB=12:GB=12:SD$="T25505S9M1000L32CEG":GOSUB 2160
2040 'TITLE////////////////////////////////////////////////////////////////////
2050 COLOR=(7,0):A$="TURNING LOGIC"
2060 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(I*2,0),A$,4,2,7,0,PSET:NEXT
2070 GET@(0,0)-(414,13),TL,G:CLS:PUT@(111,56)-(415+111,69),TL,PSET,7
2080 GX=6:GY=6:A=28:B=4:GOSUB 1410:A$="44444666677777"
2090 FOR I=0 TO 13
2100  LINE(111,56+I)-(415+111,56+I),AND,VAL(MID$(A$,I+1,1))
2110 NEXT:COLOR=(7,7)
2120 GX=14:GY=12:CH$="PUSH ANY KEY":CL$="2233377":GOSUB 1340
2130 GX=11:GY=17:CH$="PRODUCED BY Y.E.C.":CL$="2266677":GOSUB 1340
2140 GX= 7:GY=19:CH$="PROGRAMMED BY H.YANAGISAWA":CL$="5566677":GOSUB 1340
2150 IF INKEY$="" THEN 2150 ELSE 1620
2160 'READ DATA////////////////////////////////////////////////////////////////
2170 FOR I=0 TO 59:READ A$:BB(I)=VAL("&H"+A$)-32768!:NEXT
2180 FOR I=0 TO 59:READ A$:RB(I)=VAL("&H"+A$)-32768!:NEXT
2190 FOR I=0 TO 59:READ A$:GB(I)=VAL("&H"+A$)-32768!:NEXT
2200 FOR I=0 TO 59:READ A$:BL(I)=VAL("&H"+A$)-32768!:NEXT:RETURN
2210 'BLUE BALL////////////////////////////////////////////////////////////////
2220 DATA 80FF,7000,7000,7030,BFC0,4407,7E02,0000,8018,96F6,0197,7FFE
2230 DATA 16FF,7FF6,BFFF,7FC0,7FFF,7000,7FF0,8000,8000,8000,8000,8016
2240 DATA 0000,8090,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8168,8000,AF40,8001
2250 DATA E800,8000,8000,8000,8000,8000,8000,9F80,8003,7C00,8000,8000
2260 DATA 8000,8000,AF40,8017,7E80,82FF,7400,97FE,0000,AF40,8000,8000
2270 'RED BALL/////////////////////////////////////////////////////////////////
2280 DATA 8000,8000,8000,8000,9F80,8003,7C00,8000,8000,8000,8000,AF40
2290 DATA 8017,7E80,82FF,7400,97FE,0000,AF40,8000,7FF0,80F0,80F0,B03F
2300 DATA 40C4,87FE,8280,8000,9816,7681,17FF,7E96,7FFF,763F,7FFF,40FF
2310 DATA 7FF0,80FF,7000,8000,8000,8000,8000,9680,8000,1000,3000,8000
2320 DATA 8000,8000,8000,8001,E800,802F,C000,8168,8000,8000,8000,8000
2330 'GREEN BALL///////////////////////////////////////////////////////////////
2340 DATA 8000,8000,8000,8000,9680,8000,1000,8000,8000,8000,8000,8000
2350 DATA 8001,E800,802F,C000,8168,8000,8000,8000,8000,8000,8000,801F
2360 DATA 0000,83FC,8000,8000,8000,8000,802F,C000,97FE,0002,7FF4,8017
2370 DATA 7E80,802F,C000,80FF,7000,7000,7030,BFC0,4407,7E02,0000,8018
2380 DATA 96F6,0197,7FFE,16FF,7FF6,BFFF,7FC0,7FFF,7000,7FF0,8000,8000
2390 'BLOCK////////////////////////////////////////////////////////////////////
2400 DATA 8000,8003,7CFF,BC0F,73FC,433F,4FF0,BCFF,BFC3,73FC,7C3F,4FF3
2410 DATA 40FF,BFCC,B3FC,7F03,4FF3,7C00,8000,807F,7FFF,6FFF,7FFF,7FFF
2420 DATA 7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF
2430 DATA 7FFF,FFFF,7FE0,FFFF,7FEC,703C,8FC3,40F0,BC0F,83C3,703C,8F3F
2440 DATA 40F0,BFCF,83C0,7C3C,8F03,40F0,BC3F,83C0,737F,7FFF,6000,8000
2450 '/////////////////////////////////////////////////////////////////////////
2460 '┌──「TURNING LOGIC」──1991年 3月 4日─────────────────────┐
2470 '│       For  FM-7/77/AV    F-BASIC  Ver. 3.0/3.3/3.4                      │
2480 '│          Produced  by Y.E.C.          Programmed by H.YANAGISAWA         │
2490 '└────────────────────────────────────────────────┘
```


★ボクの１か月のおこづかいは500円。ベーマガを買うと残り20円。うっ……ハガキをだすお金がない。(東京都八王子市・ruler12才)……【影：２か月ためたとしても40円。切手を買うには１円足りないのか。それはこまったニャー。１円がにくかろうに。】

FM TOWNS (F-BASIC386V1.1L20)用

コックの給料は倉庫にバラまかれたのであった

2丁目3番地の洋食屋さん

●千葉県立東総工業高校マイコン部



TOWNSのプログラム・コーナーに，パズルがあまりないので作ってみました。けっこう本格的だと思います。名前は気にしないでください。

遊ぶ

テンキーの[4][6][8][2]でコックを動かして，お金を取ってください。全部で15個あります。

失敗したら[G]キーを押すとギブアップできます。このとき[CAP]キーが入ってないとギブアップできません。ギブアップは，何回でもできます。

プログラム

2050行からのラウンド・データをいじくって，自分だけの面を作ってみてください。

データは，1＝ブロック，2＝お金，3＝れんがです。

音なしのカタチ

このゲームには音楽がありませんので，わかる人や，なんかもの足りないと思う人はつけてみてください。

最後に

半月くらいいじくって，いろいろ判定をつけたせいでリストが長いです。暇な日に打ち込んでみてください。

キャラのところはシステム・ソフトウエアで作ったのをマージして，ちがうキャラでやったほうが楽かもしれません。

《第1表》主な変数

変数	内容
X(I)	コックの座標
RU	ラウンド数
K	お金の数
BX,BY	ブロックの座標

●参考

◦マイコンBASICマガジン11月号

Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座

CHECKER FLAG

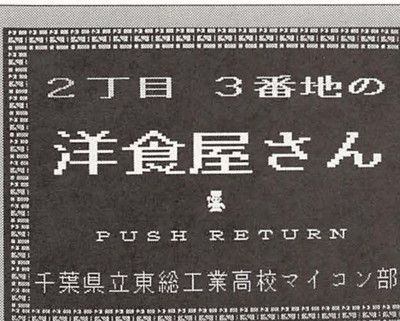
編：ややっ。きました，きましたよDr.！ 高校のマイコンクラブから送られてきた作品です。

Dr.D：ふふふ 部員の，ああでもない，こうでもないというワイワイ声が聞こえてくるようだな。

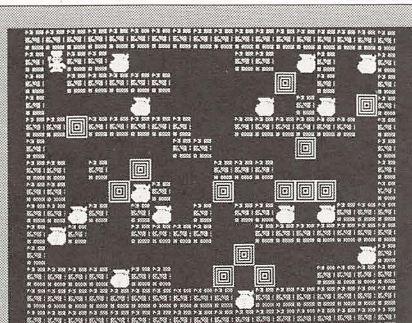
編：グラフィック担当は○○君，プログラムは××君，というふうに作業を分担したんですよ。きっと。

影：サウンド担当の人はいなかったのかな？

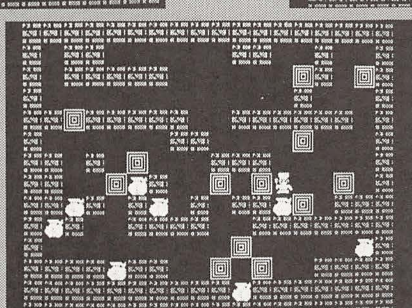
つぐ美：じつは1人なんですけど。



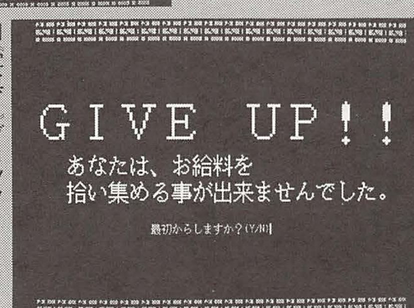
◀《写真1》タイトル画面。別に洋食屋さんてある必然性はないのだがなぜか洋食屋さんなのダ



◀《写真2》ちらばったお金をとりもどすためにがんばるコックさんであった



◀《写真3》ブロックをうまく動かしてすべてのお金を集めれば1面クリア



◀《写真4》つまってしまったらギブアップしよう。[Y]でコンティニューできるゾ

★Dr.Dに質問です。88でプログラムを投稿するときに，2HDと2Dとではどちらのディスクにセーブしたほうがいいですか？(影さんはでてこないでください)(東京都板橋区・F91 15才)……【Dr.D:とくにどっちというのはない。システムを入れておいてくれるのがベストじゃ。】

2丁目3番地の洋食屋さんのプログラム・リスト

```
1000 '------------------------ 所期設定 ------------------------------
1010 SCREEN@1:CLS:CLEAR 10000,10000,10000:RU=1
1020 DIM A%(256),B%(256),C%(256),D%(256)
1030 DIM I%(256),J%(256),K%(256),MP(90,90),M$(40,40)
1040 SYMBOL(25,90),"ちょっと まって！",2,1,5,0,PSET
1050 RESTORE 2360
1060 FOR J=0 TO 255:READ A%(J):NEXT:FOR K=0 TO 255:READ B%(K):NEXT
1070 FOR L=0 TO 255:READ C%(L):NEXT:FOR M=0 TO 255:READ D%(M):NEXT
1080 '------------------------ たいとる ------------------------------
1090 CLS
1100 FOR J=0 TO 12
1110 PUT@A(0,J*16)-(15,J*16+15),D%,PSET,1,1
1120 PUT@A(304,J*16)-(319,J*16+15),D%,PSET,1,1
1130 NEXT
1140 FOR L=0 TO 19
1150 PUT@A(L*16,0)-(L*16+15,15),D%,PSET,1,1
1160 PUT@A(L*16,207)-(L*16+15,222),D%,PSET,1,1
1170 NEXT
1180 C=ABS(RND(1)*7)
1190 SYMBOL(25,35),"２丁目 ３番地の",2,1,C,0,PSET,1,4
1200 SYMBOL(35,75),"洋食屋さん",3,2,C,0,PSET,1,4
1210 SYMBOL(65,150),"ＰＵＳＨ ＲＥＴＵＲＮ",1,.5!,6,0,PSET,,3
1220 PUT@A(150,120)-(165,135),A%,PSET
1230 SYMBOL(19,180),"千葉県立東総工業高校マイコン部",1,1,4,0,PSET,,3
1240 D$=INKEY$:IF D$=CHR$(13) THEN 1260 ELSE 1180
1250 '---------------- すくりぃーん でぇたの読み込み -------------------
1260 CLS:RESTORE 2040
1270 FOR Y=0 TO 13:FOR X=1 TO 3:READ M$(X,Y):NEXT X,Y
1280 FOR Y=0 TO 13:FOR X=4 TO 5:READ M$(X,Y):NEXT X,Y
1290 '--------------- すくりぃーん でぇたの読み込み （２）-----------------
1300 FOR Y=0 TO 13:FOR X=1 TO 18:MP(X,Y)=VAL(MID$(M$(RU,Y),X,1))
1310 MN=MP(X,Y)
1320 ON MN GOSUB 1990,2000,2010,2020:NEXT X,Y
1330 GOTO 1350
1340 '------------------------ めいん ---------------------------------
1350 X(I)=2:Y(I)=1:K=0
1360 '------------------------ きぃ だよぉー ---------------------------
1370 D$=INKEY$:IF D$="G" THEN 1910 ELSE 1380
1380 XX=((D$="4" AND X(I)>1)-(D$="6" AND X(I)<17))
1390 YY=((D$="8" AND Y(I)>1)-(D$="2" AND Y(I)<12))
1400 IF XX OR YY THEN 1410 ELSE 1480
1410 H=MP(X(I)+XX,Y(I)+YY)
1420 ON H+1 GOTO 1460,1440,1450,1370,1430
1430 IF MP(X(I)+XX,Y(I)+YY)=3 THEN GOTO 1370
1440 IF MP(X(I)+XX,Y(I)+YY)=1 THEN GOTO 1510
1450 IF MP(X(I)+XX,Y(I)+YY)=2 THEN GOTO 1610
1460 LINE(X(I)*16,Y(I)*16)-(X(I)*16+15,Y(I)*16+15),PSET,0,BF
1470 X(I)=X(I)+XX:Y(I)=Y(I)+YY
1480 PUT@A(X(I)*16,Y(I)*16)-(X(I)*16+15,Y(I)*16+15),A%,PSET,1,1
1490 GOTO 1370
1500 '---------------------- ぶろっく判定 -----------------------------
1510 IF MP(X(I)+XX+XX,Y(I)+YY+YY)=0 THEN 1520 ELSE 1370
1520 MP(X(I)+XX,Y(I)+YY)=0
1530 LINE(X(I)*16,Y(I)*16)-(X(I)*16+15,Y(I)*16+15),PSET,0,BF
1540 X(I)=X(I)+XX:Y(I)=Y(I)+YY
1550 PUT@A(X(I)*16,Y(I)*16)-(X(I)*16+15,Y(I)*16+15),A%,PSET,1,1
1560 BX=X(I)+XX:BY=Y(I)+YY
1570 BEEP 363523,10,100:PUT@A(BX*16,BY*16)-(BX*16+15,BY*16+15),B%,PSET,1,1

1580 MP(BX,BY)=1
1590 GOTO 1370
1600 '--------------------- 金は天下の回り物 ---------------------------
1610 MP(X(I)+XX,Y(I)+YY)=0
1620 LINE(X(I)*16,Y(I)*16)-(X(I)*16+15,Y(I)*16+15),PSET,0,BF
1630 X(I)=X(I)+XX:Y(I)=Y(I)+YY
1640 PUT@A(X(I)*16,Y(I)*16)-(X(I)*16+15,Y(I)*16+15),A%,PSET,1,1
1650 K=K+1:BEEP 363523,15,1000
1660 IF K=15 THEN 1690 ELSE 1670
1670 GOTO 1370
1680 '------------------------ くりやぁ？ ---------------------------
1690 LINE(16,16)-(305,207),PSET,0,BF
1700 RU=RU+1:IF RU>5 THEN 1800
1710 SYMBOL(16,60),"らうんど くりやー",2,2,4,0,PSET
1720 SYMBOL(17,61),"らうんど くりやー",2,2,5,0,PSET
1730 PUT@A(70,100)-(85,115),C%,PSET,4,4
1740 SYMBOL(145,120),"× ",2,2,2,0,PSET
1750 SYMBOL(175,120),"１５",2,2,5,0,PSET
1760 SYMBOL(176,121),"１５",2,2,1,0,PSET
1770 FOR C=1 TO 15000:NEXT C
1780 GOTO 1260
1790 '----------------------- えんでぃんぐ ---------------------------

1800 LINE(16,16)-(305,207),PSET,0,BF
1810 SYMBOL(16,60),"ＹＯＵＲ ＧＲＥＡＴ",2,2,4,0,PSET
1820 SYMBOL(40,100),"あなたは、お給料を",1,1,7,0,PSET
1830 SYMBOL(40,120),"全て集める事が出来ました。",1,1,7,0,PSET
1840 SYMBOL(40,160),"おめでたう！！！",2,2,5,0,PSET
1850 SYMBOL(41,161),"おめでたう！！！",2,2,3,0,PSET
1860 SYMBOL(42,162),"おめでたう！！！",2,2,1,0,PSET
1870 SYMBOL(43,163),"おめでたう！！！",2,2,2,0,PSET
1880 FOR L=1 TO 30000:NEXT
1890 GOTO 1000
1900 '----------------------- ぎぶ あっぷ ---------------------------
1910 LINE (16,16)-(305,207),PSET,0,BF
1920 SYMBOL(16,60),"ＧＩＶＥ ＵＰ！！",2,2,3,0,PSET
1930 SYMBOL(40,100),"あなたは、お給料を",1,1,7,0,PSET
1940 SYMBOL(40,120),"拾い集める事が出来ませんでした。",1,1,7,0,PSET
1950 COLOR 7,0,0:LOCATE 26,16:INPUT"最初からしますか？(Y/N)",G$
1960 IF G$="Y" THEN GOTO 1260
1970 IF G$="N" THEN GOTO 1000 ELSE 1950
1980 '----------------------- きゃら 表示 ---------------------------
1990 PUT@A(X*16,Y*16)-(X*16+15,Y*16+15),B%,PSET,1,1:RETURN
2000 PUT@A(X*16,Y*16)-(X*16+15,Y*16+15),C%,PSET,1,1:RETURN
2010 PUT@A(X*16,Y*16)-(X*16+15,Y*16+15),D%,PSET,1,1:RETURN
2020 PUT@A(X(I)*16,Y(I)*16)-(X(I)*16+15,Y(I)*16+15),A%,PSET,1,1:RETURN
2030 '----------------------- らうんど でぇた --------------------------
2040 '--------- ROUND 1 --------- ROUND 2 ----------- ROUND 3 -----------
2050 DATA 333333333333333333,333333333333333333,333333333333333333
2060 DATA 303320000033023023,303320003333320033,303010003333300133
2070 DATA 303333300000103003,302333303330333033,300031003330001023
2080 DATA 300002000002032013,303333000100233033,333320103300330133
2090 DATA 331333330033333303,301000133331320003,333231000000003333
2100 DATA 300000033000010003,333300012130333203,303030033333110003
2110 DATA 330301000333000003,320003301030323313,320101000023003323
2120 DATA 330012300100111003,333302000000101303,301010333333203333
2130 DATA 332303203033202333,333233332323010303,320100020003000323
2140 DATA 323003333003333333,330101000000000003,333333300103000303
2150 DATA 300000000010000023,301010100333333333,301010101003330003
2160 DATA 333323300101003333,330101030103333333,320102020101001003
2170 DATA 333333333323333333,333323301000000023,301010101010201023
2180 DATA 333333333333333333,333333333333333333,333333333333333333
2190 '---------------------- らうんど でぇた 2 -----------------------
2200 '--------- ROUND 4 ---------- ROUND 5 -----
2210 DATA 333333333333333333,333333333333333333
2220 DATA 300000000000000003,301010101010101013
2230 DATA 333333333333012103,310101010101010103
2240 DATA 310321010110101013,301010101010101013
2250 DATA 301010101201212103,310101010101010103
2260 DATA 300101000000101013,301010101010101013
2270 DATA 321330323000033333,310101010101010103
2280 DATA 330033232300000003,301010101010101013
2290 DATA 333102101000000003,310101010101010103
2300 DATA 333011000011111113,301010101010101013
2310 DATA 333000000101201003,310101010101010103
```

★影さん！ボクのペンネームの「D」は何の「D」でしょう？ちなみにDr.Dのことではありません。当たったらラーメン・ライスおごってあげません。（京都市・D18才）……【影：当たったらおごってくれないということは，はずれればおごってくれるということなのかな？】

```
2320 DATA 333330001012020103,301010102010101013
2330 DATA 333333010101201023,312222222222222213
2340 DATA 333333333333333333,333333333333333333
2350 '--------------------  きゃら でぇた  --------------------------
2360 '- - - - - - - - - - - - -  コックしゃん  - - - - - - - - - - - - - - -
2370 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF
2380 DATA &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H0000, &H0000, &H0000
2390 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF
2400 DATA &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H0000, &H0000, &H0000
2410 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF
2420 DATA &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H0000, &H0000, &H0000
2430 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H7FFF, &H7FFF
2440 DATA &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
2450 DATA &H0000, &H0000, &H4A52, &H4A52, &H4A52, &H0000, &H03E0, &H03E0
2460 DATA &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
2470 DATA &H0000, &H0000, &H4A52, &H4A52, &H4A52, &H001F, &H001F, &H73E0
2480 DATA &H001F, &H001F, &H73E0, &H001F, &H001F, &H0000, &H0000, &H0000
2490 DATA &H0000, &H0000, &H4A52, &H4A52, &H4A52, &H001F, &H73E0, &H0000
2500 DATA &H73E0, &H73E0, &H0000, &H73E0, &H001F, &H0000, &H0000, &H0000
2510 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H4A52, &H0000, &H0000, &H73E0, &H73E0
2520 DATA &H73E0, &H73E0, &H73E0, &H73E0, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
2530 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H4A52, &H0000, &H0000, &H0000, &H73E0
2540 DATA &H73E0, &H73E0, &H73E0, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
2550 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H4A52, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H5AD6
2560 DATA &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H0000, &H0000
2570 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H77A0, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF
2580 DATA &H5AD6, &H5AD6, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H0000
2590 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H77A0, &H77A0, &H0000, &H7FFF, &H7FFF
2600 DATA &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H0000, &H7FFF, &H7FFF, &H77A0
2610 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H03E0, &H03E0
2620 DATA &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000, &H0000, &H77A0, &H77A0
2630 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H7FFF, &H6718, &H6718
2640 DATA &H6718, &H6718, &H6718, &H6718, &H7FFF, &H0000, &H0000, &H0000
2650 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H7FFF, &H7FFF, &H6718, &H6718
2660 DATA &H6718, &H6718, &H6718, &H6718, &H7FFF, &H1EA0, &H0000, &H0000
2670 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H16C0, &H16C0, &H16C0, &H16C0, &H0000
2680 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H1AC0, &H1AC0, &H1AC0, &H16C0, &H0000
2690 '- - - - - - - - - - - - - -  お金  - - - - - - - - - - - - - - - - -
2700 DATA &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6
2710 DATA &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6
2720 DATA &H5AD6, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
2730 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H5AD6
2740 DATA &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6
2750 DATA &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H0000, &H5AD6
2760 DATA &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
2770 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6
2780 DATA &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6
2790 DATA &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6
2800 DATA &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H0000, &H0000
2810 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6
2820 DATA &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H5AD6
2830 DATA &H5AD6, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6
2840 DATA &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000
2850 DATA &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6
2860 DATA &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000
2870 DATA &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6
2880 DATA &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000
2890 DATA &H5AD6, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6
2900 DATA &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H0000, &H0000
2910 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H0000, &H0000, &H5AD6
2920 DATA &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6
2930 DATA &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6
2940 DATA &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
2950 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H5AD6, &H0000, &H5AD6
2960 DATA &H5AD6, &H0000, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6
2970 DATA &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H0000, &H5AD6
2980 DATA &H5AD6, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
2990 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H5AD6
```

```
3000 DATA &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6
3010 DATA &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6, &H5AD6
3020 '- - - - - - - - - - - - - -  ブロック  - - - - - - - - - - - - - -
3030 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
3040 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
3050 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
3060 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
3070 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
3080 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
3090 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF
3100 DATA &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H0000, &H0000, &H7FFF, &H0000
3110 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF
3120 DATA &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H0000
3130 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H03E0, &H03E0, &H03E0
3140 DATA &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H7FFF, &H7FFF, &H03E0, &H03E0
3150 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF
3160 DATA &H7FFF, &H7FFF, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000
3170 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF
3180 DATA &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H0000, &H0000
3190 DATA &H0000, &H0000, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H5BE0
3200 DATA &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H0000
3210 DATA &H0000, &H0000, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H5BE0, &H5BE0
3220 DATA &H5BE0, &H5BE0, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H0000
3230 DATA &H0000, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H5BE0, &H7FFF, &H5BE0
3240 DATA &H7FFF, &H7FFF, &H5BE0, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H0000
3250 DATA &H0000, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H5BE0, &H7FFF, &H5BE0
3260 DATA &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H0000
3270 DATA &H0000, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H5BE0, &H5BE0
3280 DATA &H5BE0, &H5BE0, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H0000
3290 DATA &H0000, &H0000, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H5BE0
3300 DATA &H7FFF, &H7FFF, &H5BE0, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H0000
3310 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H7FFF, &H7FFF, &H5BE0, &H7FFF, &H5BE0
3320 DATA &H7FFF, &H7FFF, &H5BE0, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H0000, &H0000
3330 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H7FFF, &H7FFF, &H5BE0, &H5BE0
3340 DATA &H5BE0, &H5BE0, &H7FFF, &H7FFF, &H7FFF, &H0000, &H0000, &H0000
3350 '- - - - - - - - - - - - - -  レンガ  - - - - - - - - - - - - - - -
3360 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
3370 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
3380 DATA &H0000, &H03E0, &H03E0, &H0000, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000
3390 DATA &H0000, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000
3400 DATA &H0000, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000, &H03E0, &H03E0, &H0000
3410 DATA &H0000, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000
3420 DATA &H0000, &H03E0, &H0000, &H0000, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000
3430 DATA &H0000, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000
3440 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
3450 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
3460 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
3470 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
3480 DATA &H0000, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000, &H03E0, &H03E0
3490 DATA &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000, &H0000, &H03E0, &H0000
3500 DATA &H0000, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000, &H0000, &H03E0, &H03E0
3510 DATA &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000, &H0000, &H03E0, &H0000
3520 DATA &H0000, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000, &H03E0
3530 DATA &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000, &H0000, &H03E0, &H0000
3540 DATA &H0000, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000
3550 DATA &H0000, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000, &H0000, &H03E0, &H0000
3560 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
3570 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
3580 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
3590 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
3600 DATA &H0000, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000, &H0000, &H03E0, &H03E0
3610 DATA &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000
3620 DATA &H0000, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000, &H03E0
3630 DATA &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000
3640 DATA &H0000, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000, &H0000, &H03E0, &H03E0
3650 DATA &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H03E0, &H0000
3660 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
3670 DATA &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000, &H0000
```

FM TOWNS

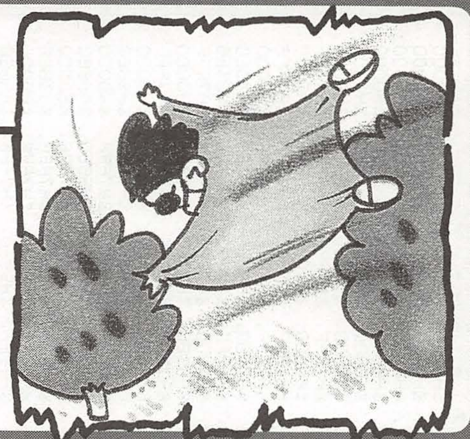
★ALL ABOUT SORCERIANはでるといってから3か月以上もたつのにでていない、なぜ？(大阪市・X68K17才)……【**影**：えっ，そんなことはないだろう。だってもうキミはもっているじゃないか。**つぐ美**：お待たせしました。まだ買ってない人は本屋へGO！GO！】

MSX/MSX2/MSX2+用

新しいタイプのワンキー・ゲーム

ムササビ影(かげ)さん

●藤田　信一



内　容

ワンキー・ゲーム。Mr.DOみたいなゲームを作ろうと思って作ってみたものの，Mr.DOと全々関係ない，敵をよけながら宝を取るというパッとしないゲームができて，自分でもビックリしています。

けど，けっこう遊べるゲームだよ。

遊びかた

森で暴れているムササビ大王を追いだそう。ムササビ大王を追いだすには，ムササビ大王が自分の巣(?)に隠しているムササビ大王の財宝を取りまくって一文なしにしてしまうことです。

?に頭からぶつかることにより，隠してあった宝物が出現します。これを取るといろんなことがおこります。すべて取るとクリア。全3面あり，1日中取りまくりましょう。

影はムササビ大王を追いだし自然にもどれるか？

操作方法

自分はムササビ影さん（白色）を操作します。ムササビ影さんは上，下，と木を登ったりおりたりしています。スペース・キーで，となりの木に飛び移れます。このとき宝物をだすのを失敗したり，取るのを失敗したとき体力が一つ減ります（面によって減りかたがちがう）。

アイテムを取ると体力が増えます。アイテムをだすと10pt.。敵はフェイントをかけ自分のジャンプ中動きを止めます。面は昼，夕，夜と3面あります。宝物をすべて取るとクリア。体力がなくなるか敵にあたるとゲーム・オーバーです。

宝の効果

取るといろんなことがおこります。

♡—命の果実…体力が増える

◇—ムササビ大王の財宝—200pt.

♤—炎のヨロイ…敵にあたってもだいじょうぶ（そうびしている間は体がピンクになります）

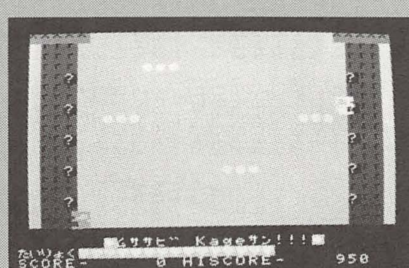
♧—きせきの十字架…宝がでていたところが?に戻り(このとき体力が減る)?のところに宝物がでてきます（このとき50pt.）

という逆転[2]のアイテムです。

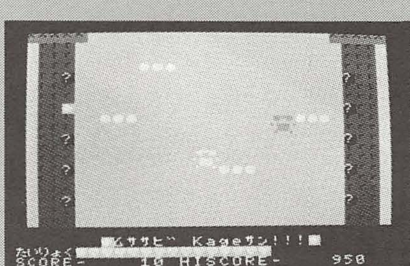
このアイテムを利用して点をかせぎましょう。



▲《写真1》これがタイトル画面です。アイテムの効力をよく見てからはじめよう



▲《写真2》木から木へと飛び移り，宝物を取っていくのが目的



▲《写真3》ムササビ大王と接触したり体力がなくなるとゲーム・オーバー



▲《写真4》全部で3面しかないけれど，自機1人しかいないのでつらい

《第1表》おもな変数

変数	内容
T	宝を取った数
F	ヨロイをそうびしているか?
RO	面数
ST	ST=0 スペース，ST=1 トリガ
HP	体力
J( ),V3	移動量
F4, F2	GOSUB用
I, II, 1	雑用
SC	スコア
HI	ハイスコア
X, Y	自分の座標
XI, YI	敵
C(,)	仮想画面みたいなもの？
AA,BB	スプライト・パターン

★影さんは花粉症対策バッチリですね。(鳥取県八頭郡・藤原茂広18才)……【影：私は現代の奇病と呼ばれた花粉症に対する絶対の対抗策を生まれいでて約30年，やっと見つけることができた。編：して，そのこころは，影：息をしないと花粉も吸わない!!】

ムササビ影さんのプログラム・リスト

```
10 GOTO940
20 '●──────────メイン──────────●
30 SPRITEON:S=STRIG(ST)
40 ONF2+1GOSUB100,130,160
50 IFF2=0THENONF4GOSUB640,670:'テキ
60 PUTSPRITE1,(X,Y),15-F*2,AA
70 PUTSPRITE2,(X1,Y1),4,(X1=32)-(X1=200)+3
80 GOTO30
90 '●──────────ジブン──────────●
100 Y=Y+V3:IFY=32ORY=136THENV3=-V3
110 IFSTHENGOSUB190:IFX=32THENF2=2ELSEF2=1
120 RETURN
130 IFX=32THENGOSUB230:I=0:F2=0:AA=2:RETURN
140 X=X-8:Y=Y+J(I):I=I+1:AA=3:F2=1
150 RETURN
160 IFX=200THENGOSUB230:I=0:F2=0:AA=4:RETURN
170 X=X+8:Y=Y+J(I):I=I+1:AA=3:F2=2
180 RETURN
190 '●──────────SOUND──────────●
200 SOUND 6,2 :SOUND 7,37:SOUND 8,16
210 SOUND 9,16:SOUND12,2 :SOUND13,4
220 RETURN
230 '●──────────アイテム──────────●
240 SPRITEOFF:SOUND7,8
250 IFC(F2,Y/8)=0THENHP=HP-1*RO:GOTO600
260 IFC(F2,Y/8)>4THEN340
270 PLAY"v15o7s7m500b"
280 '●────────────────────●
290 FORII=1TO2
300 LOCATEX¥8+F2-1,Y¥8:PRINTMID$("♦♥♠♣",C(F2,Y/8),1)
310 FORI1=0TO200:NEXT:NEXT
320 C(F2,Y/8)=C(F2,Y/8)+4
330 SC=SC+10:GOTO560
340 LOCATEX¥8+F2-1,Y¥8:PRINT"y"
350 T=T+1:IFT=10THEN690
360 PLAY"V15O7S0M1500L64T255CO8B2"
370 HP=HP+1:F=0
380 '●──────────アイテム ショリ──────────●
390 ONC(F2,Y/8)-4GOTO400,410,420,450
400 SC=SC+200:GOTO550
410 HP=HP+1:GOTO550
420 PLAY"V15O8S10M400L64T255gg"
430 IFPLAY(0)THEN430
440 F=1:GOTO550
450 C(F2,Y/8)=0
460 FORCD=0TO1:FORAD=4TO18STEP3
470 IFC(CD+1,AD)=0THEN540
480 PLAY"v15o7s7m500b"
490 IFPLAY(0)THEN 490
500 IFC(CD+1,AD)<5THEN520
510 LOCATECD*22+4,AD:PRINT"?":C(CD+1,AD)=C(CD+1,AD)-4:HP=HP-1:GOSUB600:GOTO540
520 LOCATECD*22+4,AD:PRINTMID$("♦♥♠♣",C(CD+1,AD),1)
530 C(CD+1,AD)=C(CD+1,AD)+4:SC=SC+50:GOSUB560
540 NEXTAD:NEXTCD
550 C(F2,Y/8)=0
560 '●──────────ヒョウジ──────────●
570 HI=HI+(SC>HI)*(HI-SC)
580 LOCATE6,22:PRINTUSING"  ####";SC
590 LOCATE22,22:PRINTUSING"  ####";HI
600 IFHP<0THEN860
610 LOCATE0,21:PRINT"たいりょく"STRING$(HP,"♥")SPC(26-HP)
620 RETURN
630 '●──────────テキ1──────────●
640 X1=X1+V1:IFX1=32ORX1=200THENV1=-V1:F4=2
650 Y1=Y1+J(H1):H1=H1+1:IFH1=21THENH1=0
660 RETURN
670 Y1=Y1+SGN(Y-Y1)*8*RO:IFY1=YTHENF4=1
680 RETURN
690 '●──────────クリア──────────●
700 SPRITEOFF
710 LOCATE10,10:PRINT"    CLEAR    "
720 RO=RO+1:T=0:IFRO<4THEN810
730 '●──────────エンドデモ──────────●
740 SOUND7,8
750 FORII=X1TO32STEP-1:PUTSPRITE2,(II,Y1),4,2:NEXT
760 FORII=Y1TO211:PUTSPRITE2,(32,II),4,2:NEXT
770 LOCATE 10,10:PRINT "    オワリ    "
780 PLAY"V15O6S0M500L4DECO7C1","V15O7S0M500R2R4C+1","V15O7S0M500R2R4D1"
790 FORII=0TO4999:NEXT:GOTO 1000
800 '●────────────────────●
810 FORII=0TO500:NEXT
820 GOTO1120
830 '●──────────ハンテイ──────────●
840 SPRITEOFF
850 IF F=1 THEN RETURN
860 '●──────────ゲーム・オーバー──────────●
870 SOUND7,37
880 PLAY"v13o5s14m500l16cd":FORII=YTOY-24STEP-1:PUTSPRITE1,(X,II),8,3:NEXT
890 FORI=0TO200:NEXT:FORII=IITO211STEP2:PUTSPRITE1,(X,II),8,3:NEXT
900 SOUND7,8
910 LOCATE10,10:PRINT".GAME.OVER."
920 FORII=0TO1999:NEXT:GOTO 1000
930 '●──────────ショキ──────────●
940 SCREEN1,1:KEYOFF:WIDTH32:DEFINTA-Z:DIMJ(20),C(2,17):COLOR15,1,1
950 FORI=0TO20:READJ(I):NEXT
960 FORI=2TO4:B$="":FORII=0TO7
970 READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):SPRITE$(I)=B$
980 NEXT:NEXT:HI=200:ST=0
990 FORI=1TO8:READTI$(I):NEXT
1000 '●──────────タイトル──────────●
1010 CLS:COLOR15:GOSUB 190
1020 FORII=1TO2:PUTSPRITEII,(0,209):NEXT
1030 LOCATE4,4:PRINTUSING"////HI♥SCORE-   ####////";HI
1040 FORII=1TO8:LOCATE4,II*2+4:PRINTTI$(II):NEXT
1050 IFSTRIG(ST)<>-1THEN1050
1060 '●──────────ガメン ツクル──────────●
1070 CLS:LOCATE7,20:PRINT"♦ムササビ Kageサン!!!♦"
1080 LOCATE0,22:PRINT"SCORE-         HISCORE-       "
1090 LOCATE1,0:PRINT"^^^^^"STRING$(19,"y")"^^^^^"
1100 SC=0:RO=1:T=0:C$(1)="7":C$(2)="9":C$(3)="1"
1110 '●──────────カラー セット──────────●
1120 C1=VAL("&h"+C$(RO)+C$(RO))
1130 C2=VAL("&hf"+C$(RO))
1140 VPOKE&H200F,C1:VPOKE&H2010,C2
1150 VPOKE&H2014,&H16:VPOKE&H200B,&H12
1160 '●──────────ガメン ツクル──────────●
1170 FORI=1TO18:LOCATE1,I:PRINT"y┌┌┌"STRING$(21,"y")"┌┌┌y":NEXT
1180 FORI=4TO18STEP3:LOCATE4,I:PRINT"?":LOCATE26,I:PRINT"?":NEXT
1190 RESTORE1380:FORI=0TO3:READX,Y:LOCATEX,Y:PRINT"y●●●y":NEXT
1200 FORII=1TO2:FORI=4TO18STEP3:C(II,I)=RND(1)*4+1:NEXT:NEXT
1210 '●──────────START──────────●
1220 PUTSPRITE1,(200,48),15,4
1230 FORI=0TO32:PUTSPRITE2,(I,136),4,2:FORII=0TO50:NEXT:GOSUB190:NEXT
1240 X=200:Y=48:F2=0:I=0:X1=32:Y1=136:V1=8:V3=8:H1=0:F4=1:AA=4:HP=15:F=0:T=0
1250 ONSPRITEGOSUB840:GOSUB550
1260 GOTO30
1270 '●──────────データー──────────●
1280 DATA-1,-1,-2,-2,-3,-3,-4,-4,-5,-5,0,5,5,4,4,3,3,2,2,1,1
1290 DATA00,3F,39,11,3E,0F,0F,3C,00,7E,66,00,BD,3C,3C,42,00,FC,9C,88,7C,F0,F0,7C
1300 DATA"//      ムササビ カゲサン      //"
1310 DATA"///カゲは、しぜんにもどれるか?///"
1320 DATA"        ♠ ... ヨロイ          "
1330 DATA"        ♥ ... かじつ          "
1340 DATA"        ♦ ... ほうせき        "
1350 DATA"        ♣ ... じゅうじか      "
1360 DATA"      BY FUJITA.SIN           "
1370 DATA"   ♦♦♦HIT SPACE KEY♦♦♦     "
1380 DATA9,3,6,8,21,8,15,13
```

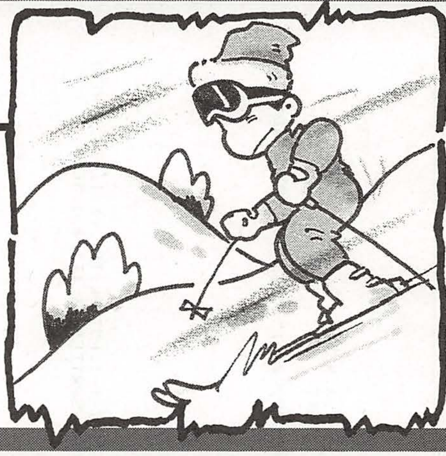
★プレゼントをもう少し高価なものにしても良いんではないでしょうか?(茨城県常陸太田市・**横松龍平14才**)……**【影**:高いところから下りる……。**つぐ美**:それは降下。**影**:スクリーン・トーン。**つぐ美**:それは効果!**影**:……。**つぐ美**:それは紅茶。アラッ!?**】**

MSX/MSX2/MSX2+用

ワンキー・アクション・ゲーム

ONE KEY SKI
～真冬の果実～

●YOUCAN



内　容

スキーヤーを操作し，赤い実（真冬の果実）をすべて取るというゲームです。

遊びかた

主人公のスキーヤーは止まることができません。でも，スペース・キーを押すと，90度右に回転します。画面上の果実をすべて食べれ（取れ）ば，面クリアです。

敵キャラは，いることはいるが，動きません。このゲームでは木が敵です。ぶつかると，HPが減り，0になると1ミスです。3ミスでゲーム・オーバーです。

また，外壁にぶつかるとそれだけで1ミスなので注意。また果実を一つ取ると，得点1点が入るうえに，HPが1回復します。面クリア時にも，HPが回復します。

ゲームが進むにつれ果実の数が増え，木も多くなります。なお1ミスになったら，木は最初の本数にもどります。リプレイはカーソル・キーです。

《第1表》変数表

変数	内容
X,Y	主人公の座標
I	ループ用
P	取った果実の数
M	取らなければいけない果実の数（M-4がステージ数）
HP	体力
SC	得点
L	残機数
HS	ハイスコア
K	主人公の向き
R,RP	いろいろ

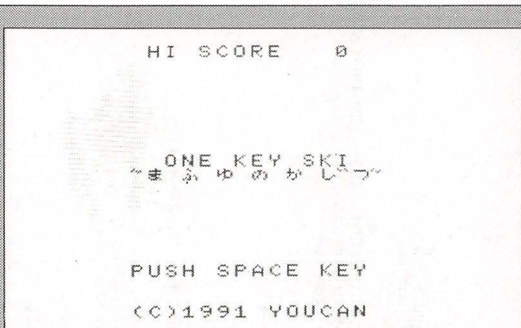
そうそうタイトル画面には，ハイスコアもでるよ。

プログラム

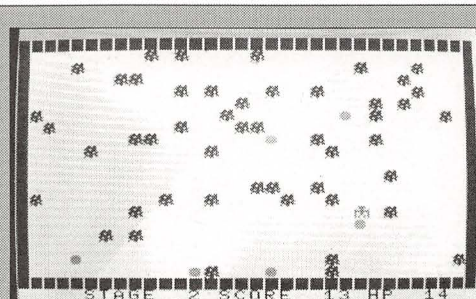
ムダがちょっとあると思うけど，それ

《第2表》プログラムの流れ

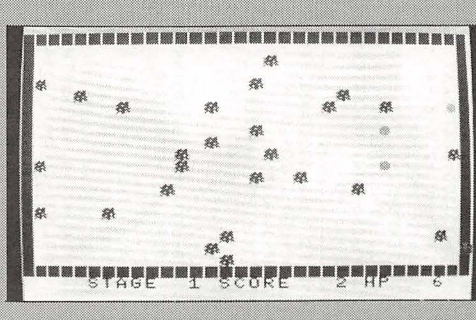
行	内容
10～20	REM文
30～50	初期設定
60	スタート
70～80	画面
90～110	移動処理
120	ぶつかり判定
130	果実
140	面クリア
150	木
160	1ミス
170	ゲーム・オーバー
180	スコア表示
190	メッセージ
200～210	REM文



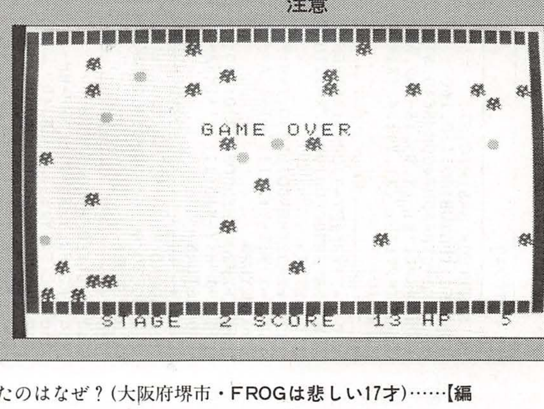
▲《写真1》これがタイトル画面です。真冬の果実を集めるのが目的です



◀《写真2》スキーヤーを動かして赤い果実を全部取れば面クリア



▶《写真3》木にぶつかると体力が減り，壁にぶつかるとミスになります



▼《写真4》3ミスするとゲーム・オーバーとなるので注意

★4月号の投稿ありがとうのコーナーに投稿した覚えのない俺の名が載っていたのはなぜ？（大阪府堺市・FROGは悲しい17才）……【編：え，本当？あれーどうしてなのかなぁ??影：それは大変だね，君，もしや夢遊病のケがあるって言われたことは……。】

なりにまとまりした。音楽も凝ってみました。BGMが付けられないのが，少し残念でした。

ちょっと注意

30行の空白部分は，じつは空白じゃないのです。“KEY 1, CHR$(254)”“↵”として，F1 キーで打ち込んでください（8個打ってチョ）。

改造のアドバイス

「うーむ，速すぎる」とか「ちょっと遅いぞ」と思う人は，110行の“FORI=0TO200”の200を他の数字に変えてみましょう。少さくなるほど速くなるゾ。

最後に

このゲームは，友達にわりと好評だったので送ってみました。このゲームはオールBASICですが，がんばってマシン語バリバリ，プログラムが組めるよう勉強したいと思います。

CHECKER FLAG

Dr.D：うむ，このゲーム内容だともうちょっとだけ短くまとめることができたんじゃないかな。思い切ってムダははっしょったほうがもっといいものになったかもしれんのう。
つぐ美：話わかるけど，スキーの季節はとっくにすぎちゃいましたね。
影：いや，まだヒマヤラに行けば…。
編：影さん，影さん，ヒマヤラちゃう。

ONE KEY SKI〜真冬の果実〜のプログラム・リスト

```
10 '1991/1-2月  ONE KEY SKI ~まふゆのかし゛つ~
20 'Programed by YOUCAN
30 SCREEN1,0:DEFINTA-Z:KEYOFF:WIDTH32:COLOR1,15,14:SPRITE$(0)="くくけ けけ・・":FORI=0T
O15:VPOKE800+I,ASC(MID$("         6~ほ~ろ゛{く",I+1,1)):NEXT:VPOKE8204,207:VPOKE8208,
223:PLAY"V15L16O5CEGEGB","V15L16O4DFAFAO5C":IFSC>HSTHENHS=SC
40 R=RND(-TIME):P=0:M=5:HP=5:SC=0:X=15:Y=15:L=3:LOCATE10,9:PRINT"ONE KEY SKI";SP
C(19);"~ま ふ ゆ の か し゛つ~"SPC(209)"PUSH SPACE KEY":LOCATE9,1:PRINTUSING"HI SCORE###
#";HS:LOCATE8,20:PRINT"(C)1991 YOUCAN
50 IFSTRIG(0)=0THEN50
60 CLS:LOCATE10,10:PRINT"STAGE";M-4;"START";SPC(150);"LEFT";L-1:PLAY"O5CEGCEGDFA
DFAGFEFEDEE","O3CDECDECDECDECDECDECC":FORI=0TO3000:NEXT
70 LOCATE0,0:PRINT"dddddddddddddddddddddddddddddddd":FORI=1TO20:LOCATE0,I:PRINT"
d"SPC(30)"d":NEXT:LOCATE0,20:PRINT"dddddddddddddddddddddddddddddddd":GOSUB180
80 FORI=0TO20+M:LOCATERND(1)*30+1,RND(1)*19+1:PRINT"e":NEXT:FORI=1TOM:R=RND(1)*3
0+1:RP=RND(1)*19+1:IFVPEEK(6144+R+RP*32)=133THENP=P+1:NEXTELSELOCATER,RP:PRINT"●
":NEXT:IFM=24THENGOSUB190
90 IFSTRIG(0)THENIFK=3THENK=0ELSEK=K+1
100 IFK=0THENX=X+1ELSEIFK=1THENY=Y+1ELSEIFK=2THENX=X-1ELSEY=Y-1
110 FORI=0TO200:NEXT:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),8,0
120 IFVPEEK(6144+X+Y*32)=101THEN150ELSEIFVPEEK(6144+X+Y*32)=100THEN160ELSEIFVPEE
K(6144+X+Y*32)=133THEN130ELSE90
130 PLAY"O7EC","O6EC":P=P+1:SC=SC+1:HP=HP+1:GOSUB180:LOCATEX,Y:PRINT" ":IFP=MTHE
N140ELSE90
140 PLAY"O4CDECDEC","O5EFGEFGE":P=0:M=M+1:SC=SC+HP:HP=HP+M:GOSUB180:LOCATEX,Y:PR
INT" ":GOTO80
150 PLAY"O2CE","O2DF":HP=HP-1:IFHP=0THEN160ELSEGOSUB180:GOTO90
160 PLAY"O4CD-E-F-","O3CDEF":FORI=0TO3000:NEXT:L=L-1:HP=5:X=15:Y=15:K=0:P=0:PUTS
PRITE0,(0,208)
170 IFL=0THENPLAY"L16O3GFEDE4","O4G4E4":GOSUB180:LOCATE11,7:PRINT"GAME OVER":FOR
I=0TO1:I=STICK(0):NEXT:GOTO30ELSE60
180 LOCATE5,21:PRINTUSING"STAGE ## SCORE ### HP ###";M-4,SC,HP:RETURN
190 LOCATE2,22:PRINT"こんなめんまて゛きちゃうなんて あなたってフ゜ロて゛しょ?":RETURN
200 '●●●●●●●YOUCAN'S PRESENT●●●●●●●
210 '●●●●●● うちこうて゛くれて ありか゛とう!!●●●●●
```

評…さて，このつづきはくるか(影)



by　愛知県豊橋市・ガルシア

評…これ，私？もうー(つぐ美)



by　大阪市・坂上武人

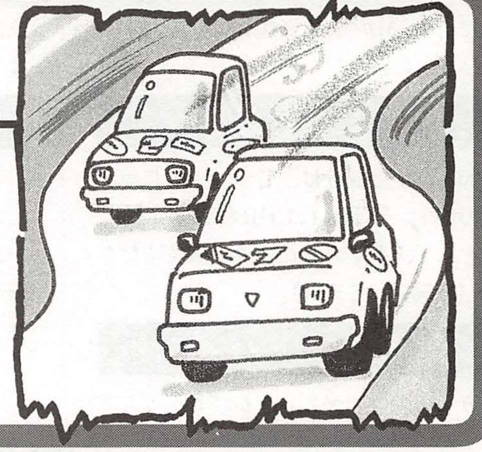
★これから一体どーなるのX1，ホコリかぶってるよ。ぜひご回答を!!（神奈川県横浜市・加来　晋治郎15才）……【影：そうそう，いったいどこにいった！X1のホコリよ!!編：うまい，ホコリとホコリをかけたってわけですね。影：いや，このX1がきれいに……。】

MSX2/MSX2+用

マキシマム・スピードで風になれ！

MAXIMUM SPEED（マキシマム スピード）

●柴原　章宏



遊びかた

ジョイスティックのⒶボタンで加速，左右にレバーを入れると車を左右に動かせます。左右のタイヤ？に当たらないようにコースを3周するとクリアです。

一定時間内に走るとつぎのコースへ，走れないとゲーム・オーバーとなります（そのコースのベストタイムは記録され，タイトル時に見ることができます）。

テクニック？上達方法

うまくなるには，何といってもコースを覚えることだと思います。コースを先読みするとうまくいきますよ！

画面のスクロール方向と逆にレバーを入れるといいと思います（当たり前か）。

苦労したこと

コースの描画ルーチンと背景のスクロールでしょうか。コースは，スプライトに頼っています。スクロールは走査線割り込みのテクニックより実現しています。

終わりに

このゲームを作るきっかけとなったのはあのF-ZEROのせいです。感動して取りかかったのですが，力不足でありふれたゲームになってしまいました。

注意

プログラムを止めたとき，画面が変ならばA＝USR２(０)⏎を実行してからSCREEN命令を実行してください。

《第１表》変 数 表(代表的なもの)

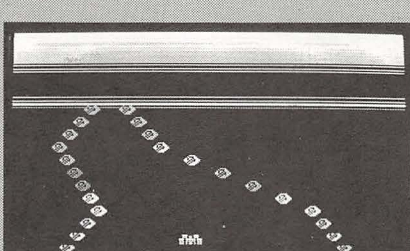
変数	内容
I,J	ループ用
AD	アドレス
CO	コース・ナンバー
T$(n)	ベストラップ
N$(n)	コースのタイトル



▲《写真１》これがタイトル画面です。各コースのベストラップが表示されます



▲《写真２》ゲームをはじめるとコースのラップが表示され，それをぬけないとゲーム・オーバーです



▲《写真３》とにかくコースを覚えるのがコツ。カーブがくるのを先読みしよう



▲《写真４》走り終わったときにベストラップをだしていればつぎのコースへ行けます

MAXIMUM SPEEDのプログラム・リスト

```
10 '************************************
20 CLEAR 1200,&HBFFF
30 SCREEN 1,2:COLOR 15,0,0:CLS:DEFINT A-S:KEY OFF:WIDTH 31:GOSUB 640
40 DIM A$(18),N$(18),T$(18),T1(18):GOSUB 430:GOSUB 920
50 FOR I=0 TO 17:T$(I)="99:99:99":T1(I)=65535!:NEXT I:COLOR=(13,1,1,7)
60 CO=1:A=0:FOR I=&HD300 TO &HD300+4*2 STEP 4:POKE I+2,4+A*8
70 POKE I+3,13+A*2:A=A+1:NEXT
80 PLAY "T120L2S9M8000":FOR I=&HC2C9 TO &HC2D4:POKE I,0:NEXT I:'SCORECLEAR
90 GOSUB 300:GOSUB 290
100 DEFUSR=&HC000:DEFUSR1=&HC003:DEFUSR2=&HC006:GOSUB 520:GOTO 330
110 '*** GAME ******
120 I=CO-1:LOCATE 10,12:PRINT "COURSE";CO:GOSUB 290:POKE &HC2AF,I MOD 2
130 LOCATE 2,15:PRINT "STAGE TITLE:";N$(I)
140 LOCATE 10,17:PRINT "BEST LAP ";T$(I);:FOR J=0 TO 800:NEXT J
150 GOSUB 530:GOSUB 410:A=USR(0):PLAY "T120L2O3AAAO4A":FOR J=0 TO 1900:NEXT J
160 A=USR1(0):A=USR2(0):PUT SPRITE 0,(0,208):I=CO-1:CO=CO+1
170 AD=&HC2E8:T=(PEEK(AD)*10+PEEK(AD+1))*3600+(PEEK(AD+2)*10+PEEK(AD+3))*60+PEEK
(AD+4)*10+PEEK(AD+5):IF T<=T1(I) THEN T1(I)=T ELSE 280
180 T$(I)="":AD=&HC2E8:FOR J=0 TO 2:T$(I)=T$(I)+ST$(PEEK(AD))+ST$(PEEK(AD+1))
190 IF J<>2 THEN T$(I)=T$(I)+":"
200 AD=AD+2:NEXT J:LOCATE 4,11:PRINT "YOU ARE A GREAT PLAYER!!!"
210 LOCATE 10,14:PRINT "BEST LAP ";T$(I);:FOR I=0 TO 2000:NEXT I
```


★昨日，影さんが追いかけてくる夢を見た。影の呪いにかかってしまったのでしょうか。（茨城県・高野　誠16才）……【影：日本では昔から一富士，二鷹，三茄び，四，五，がなくて，六影大明神。といって私の夢を見るとじつに幸せなことがおこると言われてるんだ。】

```
220 IF CO=8 THEN GOSUB 410:GOTO 280
230 LOCATE 0,17:PRINT "DO YOU TRY TO PLAY NEXT COURSE?"
240 LOCATE 20,18:PRINT "YES-(A)":LOCATE 20,19:PRINT "NO -(B)"
250 IF STRIG(1) THEN 260 ELSE IF STRIG(3) THEN GOSUB 410:GOTO 280 ELSE 250
260 GOSUB 410:GOTO 120
270 '*** ETC. ******
280 LOCATE 9,15:PRINT "GAME  OVER":FOR J=0 TO 2000:NEXT J:GOTO 330
290 LOCATE 20,1:PRINT "COURSE";CO:RETURN
300 LOCATE 1,0:PRINT "SCORE 00000000":LOCATE 18,0:PRINT "SPEED   0km/h"
310 LOCATE 0,1:PRINT "LAP 3":LOCATE 6,1:PRINT "TIME 00:00:00":RETURN
320 '*** TITLE ******
330 GOSUB 410:LOCATE 6,12:PRINT "- MAXIMUM SPEED -"
340 LOCATE 3,20:PRINT "PUSH TRIGER(A) TO START."
350 FOR I=0 TO 7:LOCATE 0,I+2:PRINT STRING$(31,&H80+I):NEXT I
360 FOR I=&HC2C9 TO &HC2D4:POKE I,0:NEXT I:CO=1:I=-1:' CLEAR SCORE
370 I=(I+1) MOD 7:LOCATE 1,16:PRINT N$(I);":LAP ";T$(I);:FOR J=0 TO 200
380 IF STRIG(1) THEN CO=1:GOSUB 300:GOSUB 410:GOTO 120
390 IF STRIG(3) THEN CO=I+1:GOSUB 300:GOSUB 410:GOTO 120 ELSE NEXT J:GOTO 370
400 '*** CLEAR ******
410 FOR I=2 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT SPACE$(31);:NEXT I:RETURN
420 '*** SPRITE SET ******
430 RESTORE 470:PRINT "SPRITE SETTING!"
440 FOR I=0 TO 3:B$="":FOR J=0 TO 3:READ A$
450 FOR K=0 TO 7:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,K*2+1,2)))
460 NEXT K,J:SPRITE$(I)=B$:NEXT:RETURN
470 DATA 000000003040B1A,1D0A050300000000,00000000C06070B8,38F0E0C000000000
480 DATA 0000000000000000,1C1D007777747500,0000000000000000,38B800EEEE2EAE00
490 DATA 0000000004070707,0707040404040E00,00000000000000C0F0,C000000000000000
500 DATA 000000000000001C,1D00777774750000,0000000000000038,B800EEEE2EAE0000
510 '*** COURSE SET ******
520 RESTORE 560:FOR I=0 TO 6:READ N$(I),A$(I):NEXT:RETURN
530 AD=&HD500:A$=A$(I):I=0:IF A$="" THEN RETURN
540 A=VAL(MID$(A$,I+1,1)):IF A=7 THEN POKE AD+I,255:RETURN
550 POKE AD+I,A:I=I+1:GOTO 540
560 DATA "   COUNTDOWN","22222200000001111000000000111122223224353400022511122200
00003111111111130222003111000037"
570 DATA "   LOOK OUT!","2222220000000000000500000000000411111222230000222311111222
22220000005222211111114222311037"
580 DATA "    HORIZON","2222222200222220000001111112211110001000011112224111111
5000000222200001100000011122011111001100002000111137"
590 DATA "    HANG ON!","222222000000111111111111111111000000000000111111000000
00000000000454545454542225222222200111010001100011137"
600 DATA "  DR.SPIRIT!","222222212222212211122211000100011100134445554455454545311
1222222000202220222231001000011110112345345345332222 7"
610 DATA "  TIME TRIAL","222222200022222222225000000322222222211122222224111111132
2200000222211001121121111120220022201112302012202012 23227"
620 DATA "  GOOD LUCK!","222222444444555544555555554444554444555544555444445554
454554545444455550000000004111111111122237"
630 '*** CHARACTER SET ******
640 DEFUSR=&H7E:DEFUSR1=&HDF00:RESTORE 740:PRINT "CHARACTER SETTING!"
650 FOR I=384 TO 727:A=VPEEK(I):VPOKE I ,A OR (A¥2 AND 31) OR (A¥4 AND 3):NEXT
660 FOR I=0 TO 9:READ ST$(I):NEXT I
670 FOR D=&HDF00 TO &HDF2F:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE D,A:NEXT D:A=USR1(0)
680 READ A$:A=VAL("&H"+A$):IF A=256 THEN A=USR(0):RETURN
690 TP=A*8+&H400:READ B$:FOR D=0 TO 7:B=VAL("&H"+MID$(B$,D*2+1,2)):VPOKE TP+D,B
700 VPOKE TP+D+&H800,B:VPOKE TP+D+&H1000,B:NEXT D
710 TP=TP+&H2000:READB$:FOR D=0 TO 7:B=VAL("&H"+MID$(B$,D*2+1,2)):VPOKE TP+D,B
720 VPOKE TP+D+&H800,B:VPOKE TP+D+&H1000,B:NEXT D
730 GOTO 680
740 DATA "0",1,2,3,4,5,6,7,8,9
750 DATA 21,0,0,11,0,D0,1,0,8,CD,59,0,21,0,D0,11,0,8
760 DATA 1,0,8,CD,5C,0,21,0,D0,11,0,10,1,0,8,CD,5C,0
770 DATA 21,0,20,3E,F0,1,0,18,CD,56,0,C9
780 DATA 0,FFFFFFFFFFFFFFFF,E0F0E0F0F0F0E0F0
790 DATA 1,FFFFFFFFFFFFFFFF,E0E0E07070507050
800 DATA 2,FFFFFFFFFFFFFFFF,5050405040404040
810 DATA 3,FF00FF0000FF00FF,404040F0F040F040
820 DATA 4,0000000000000000,0000000000000000
830 DATA 5,0000000000000000,0000000000000000
840 DATA 6,000000FF0000FF00,4040404040405040
850 DATA 7,FFFF00FF00000000,F054006C40405040
860 DATA 8,0000010000000000,F0F0F0F0F0F0F0F0
870 DATA 9,0000000002000400,F0F0F0F040404040
880 DATA A,0080000000000000,70707070F0F0F0F0
890 DATA B,0000000000010000,F0F0F0F0C0C0C0C0
900 DATA 100
910 '*** MACHINE LANGUAGE SET ******
920 RESTORE 970:AD=&HC000:PRINT "MACHINE LANGUAGE SETTING!"
930 FOR I=0 TO 70:RT=0:READ A$,CK:FOR J=0 TO 31:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
940 POKE AD+J,A:RT=RT+A:NEXT J:IF RT<>CK THEN PRINT "ERROR IN";970+I*10:END
```

```
950 PRINT "・";:AD=AD+32:NEXT I:CLS:RETURN
960 '
970 DATA C355C1C309C0C39FC83A9FFDFEC9C83E0032C3C23AC3C2FE00CA14C03E00D3AA,4607
980 DATA CD8CC4CD1CC3CD19C7CD73C4CDBCC3CD61C73E80D3AA3AB6C2FE00C83E00D3AA,4905
990 DATA 3ABDC2473ABCC28032BCC2B8D209C0CD2DC2CDF5C3CD0BC4CD8EC7213BD4113D,4536
1000 DATA D4013C00EDB83E80D3AA21BBD411BCD4013C00EDB83E00D3AA3A00D4473E013A,3501
1010 DATA B9C23CFE0AC2B6C0CDB4C4FE03C297C03E0032BBC23E02FE04C2A3C03E0632BB,4315
1020 DATA C23E02FE05C2AFC03EFA32BBC23E02E60732BAC23E0032B9C23ABBC24F3AB8C2,3997
1030 DATA 3C32B8C2FE0AC201C13E0032B8C23ABAC2FE01C2E9C03ABBC23CFE07C2E1C03E,4375
1040 DATA 0632BBC24F78C302C1FE00C201C13ABBC23DFEF9C2F9C03EFA32BBC24F78DA02,4468
1050 DATA C178FE64D20BC13CC311C1FEA0DA11C13D813200D43E80D3AACDCEC43ABEC23C,4520
1060 DATA FE02C22AC1CD38C13E0032BEC23E00D3AA3E80D3AAC309C3AC0C23CFE10C243,4080
1070 DATA C13E0232C0C23280D43ABBC2473A01D3803201D3C9DD2108D3110400061E3ED1,3255
1080 DATA DD77003E00DD77013E00DD77023E00DD7702DD1910E83E00060A21E8C2772310,2752
1090 DATA FC3E0032BDC23E802100D40600772310FC110300DD2100D03E200600DD7700DD,2753
1100 DATA 7701DD7702DD1910F33EA03200D33E783201D32132D43E0F06A077231OFC2100,2887
1110 DATA D522D9C23E0332B6C23E0021E8C23AAFC2FE00C2F1C10606772310FC2100D006,3660
1120 DATA 073E80C50624772310FCC13C10F5C30BC22180C206461100D07E23FEF0D209C2,3496
1130 DATA 835F7EE60323C6881210EB3A00D33204D33A01D33205D3CD8EC7CD61C7CDF0C6,3983
1140 DATA CDF3C2CD2DC2CD0BC4CD73C4C9DD217CD3FD2100D411A0D43AB7C2FE08C245C2,4845
1150 DATA FD23FD231D26823AB7C20E58814F3AB7C22E28856F060C7C85DD7700FD7E0091,3422
1160 DATA D60ADD77011ADD7703DD2BDD2BDD2BDD2B7C85DD7700FD7E0081D60ADD77011A,3686
1170 DATA DD7703DD2BDD2BDD2BDD2B7CD60A6779D6074FFD23FD23FD23FD231D10B93AB7,3894
1180 DATA C2C605FE0AC2AAC23E0032B7C2C900010000000000000000000000000000000,1910
1190 DATA 0000000002000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0002
1200 DATA 000000000000001010000000000000000000000F3DD21DBC23A9FFDDD77003AA0,1940
1210 DATA FDDD77013AA1FDDD77023EC3329FFD21F7C47D32A0FD7C32A1FDFBC93AC4C247,4750
1220 DATA 2A00D33E01C5E5CDD500E1C1FE00CA8DC3FE01C23CC37D906FC38DC3FE02C24A,4509
1230 DATA C37C80677D906FC38DC3FE03C255C37C8067C38DC3FE04C263C37C80677D806F,4543
1240 DATA C38DC3FE05C26EC37D806FC38DC3FE06C27CC37C90677D806FC38DC3FE07C287,4813
1250 DATA C37C9067C38DC37C90677D906F7CFE14D299C38080CDEDC467FED8DAA4C39090,5136
1260 DATA CDEDC4677DFE00D2ACC3806FFE96DAB3C3906F2EA02200D32204D3C921E8C201,4548
1270 DATA 0500093E0232BFC27E3C77FE0AC03E00772B7E3C77FE06C03E00772B3ABFC23D,2983
1280 DATA 32BFC2C2C5C306027E3C77FE0AC03E00772B10F4C921C9C20106000906077E3C,3118
1290 DATA 77FE0AC03E00772B10F4C93E00D3993E8ED3992108587DD3997CD39921C9C206,3794
1300 DATA 080E307E81D3982310F9C93E00D3993E8ED3992119587DD3997CD39921B0C211,3726
1310 DATA 00001906007EFE00C252C406013E20C354C4C630D398237EC630234F78FE01C2,3158
1320 DATA 6AC479FE30C26AC40E2079D3987EC630D398C93E00D3993E8ED399212558 7DD3,4175
1330 DATA 997CD3993AB6C2C630D398C93E01CDD800FEFFCAA5C43ABDC23DFEFFC2A1C43E,5065
1340 DATA 0032BDC2C93ABDC23CFE00C2B0C43EFF32BDC2C92AD9C2237EFEFFC2CAC42100,4654
1350 DATA D53AB6C23D32B6C23E0322D9C2C9F5C53ABBC24F32BBC2DD2100D4061EDD7E00,4085
1360 DATA 91DD7700DD23DD2310F3C1F1C9F50610CD96C410FBF1C93A01D33205D33AE6C2,4436
1370 DATA 4710FE3E0AD3993E88D3993E00D3993E97D3993E00D3993E92D3993E06D3993E,3834
1380 DATA 82D3993E01D3993E8ED3992120407DD3997CD39921 00D00608CD3FC5C34EC611,3803
1390 DATA 0200197ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237E,3821
1400 DATA D398237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237E,4192
1410 DATA D398237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237E,4192
1420 DATA D398237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237E,4192
1430 DATA D3982319197ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398,4081
1440 DATA 237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398,4192
1450 DATA 237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398,4192
1460 DATA 237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398237ED398,4192
1470 DATA 237ED39823190578FE00C23FC5C93E0AD3993E88D399CD85C63E08D3993E88D3,3995
1480 DATA 9906083AC1C280D3993E92D3993AC2C290D3993E97D3993E10D3993E82D3993E,4267
1490 DATA 0132C3C2C93E00D3993E8ED39921005B7DD3997CD3992100D306083AC1C2C608,3645
1500 DATA 573AC2C25F7E83D398237E82D398237ED398237ED398237E83D398237E82D398,4259
1510 DATA 237ED398237ED398237E83D398237E82D398237ED398237ED398237E83D39823,4095
1520 DATA 7E82D398237ED398237ED398210B6C9F32100403E01D3993E8ED3997DD3997C,4049
1530 DATA D3992100D006003E20D39800D39800D39800D3980010F2FBC9DD21B0C23E00DD,3774
1540 DATA 7700DD7701DD77023ABDC24F060679FE32DA41C7DD7E003CDD770079D6324F10,3468
1550 DATA ED06094F79FE05DA57C7DD7E013CDD770179D6054F10EA79CB27DD7702CD2BC4,3782
1560 DATA C93E00D3993E8ED399212C587DD3997CD39921E8C206037EC630D398237EC630,3947
1570 DATA D3982378FE01C83E3AD39810EAC921FCD006253E87772310FC3ABBC2FE00CA3E,4019
1580 DATA C8FE08C2ABC73EF8C33EC8FE07C2B5C73EF9C33EC8FE06C2BFC73EFAC33EC8FE,5263
1590 DATA 05C2C9C73EFBC33EC8FE04C2D3C73EFCCA3EC8FE03C2DDC73EFDC33EC8FE02C2,5102
1600 DATA E7C73EFEC33EC8FE01C2F1C73EFFC33EC8FEFFC2FBC73E01C33EC8FEFEC205C8,5446
1610 DATA 3E02C33EC8FEFDC20FC83E03C33EC8FEFCC219C83E04C33EC8FEFBC223C83E05,4408
1620 DATA C33EC8FEFAC22DC83E06C33EC8FEF9C237C83E07C33EC8FEF8C23EC83E0832AE,4655
1630 DATA C23AC1C2473AAEC280FE08DA57C8FEF8DA7BC832C1C2C9C6F832C1C22101D011,4854
1640 DATA 00D0011E01EDB0DD2100D01124000608DD7E01DD7722DD1910F6C9C60832C1C2,3256
1650 DATA 211DD1111ED1011E01EDB8DD2100D01124000608DD7E22DD7701DD1910F6C9F3,3183
1660 DATA 3E06D3993E82D3993E08D3993E88D3993E00D3993E92D3993E00D3993E97D399,3985
1670 DATA 3EC9329FFDC900FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF,4241
```

★システムソフトと言えば「ミコとアケミのジャングルアドベンチャー」だ!!読者で何人がわかるだろうか。(愛知県常滑市・あっはっはっ18才)……【影:知ってる?編:知ってる。影:知ってる?つぐ美:知ってる。影:なーんだ, みんな知ってるのかあ。】

MSX2/MSX2+(VRAM128K，要漢字ROM)用

音楽に強くなるアクション・ゲーム

ついにあなたもMUSICIAN(ミュージシャン)

●五十嵐　良雄



☆おはなし☆

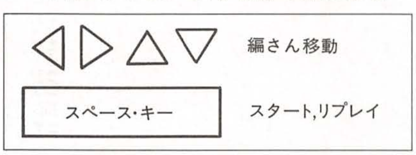
あるところに1人のまじめな紳士がいました。その名は編さん。誰かさんとはちがい，原稿は〆切に必ずだすすばらしい紳士でした。

しかし，なんと編さんはオンチで，音楽感覚はペケでした。編さんはつぎの日曜日にカラオケBOXでつぐ美ちゃんと歌う約束をしていたこともあったので，歌(音楽)の特訓をはじめましたとさ（これはフィクションなのです)。

☆あそびかた☆

編さんを操作し，画面下にある楽譜どおりパネルを取っていきます（パネルは一つ何回でも取れる)。楽譜の最後までいくとラウンド・クリアです。全4面です。

ちがうパネルを取ったり危マークにぶつかったり，爆風の中に入ったりするとミスです（チャンスは3回)。



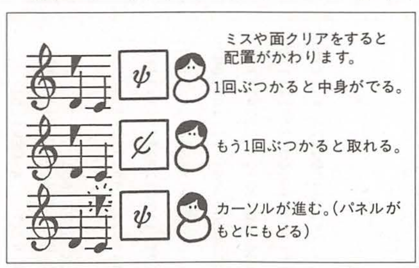
《第1図》キー操作

☆それから☆

面ごとに楽譜がかわります。中には製作中，人気NO.1フレーズもあったりします。それからマシン語を使用しているので必ずセーブしてからRUNしてください。

☆最後に☆

編さんに深くおわび申し上げます。くどいようですがあくまでフィクションです。



《第2図》パネルの性質

《第1表》マシン語

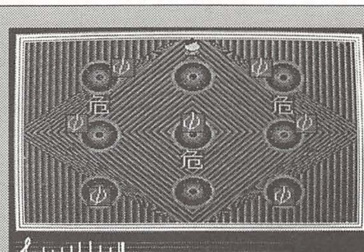
☆マシン語説明	
C000～C031	背景ローテーション
C032～C0CF	BGM演奏ルーチン
C0E0～C190	爆発，当たり判定処理
C191～C1A6	爆風消去
☆ワークエリア・マップ	
C200～C21A	雑用エリア
C300～C47F	BGMデータ

《第2表》変数表

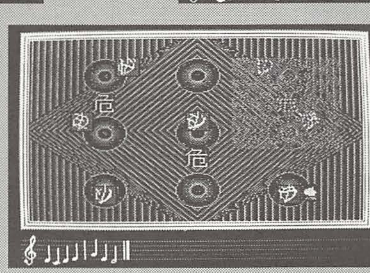
変数	用途
MP(n,m)	仮想画面
FND	データリード用
FNG	トリガ入力
RO	ラウンド
SC	スコア
CH	残り編さん
DX(n),Y(n)	危座標
X,Y	編さん座標
S	方向
MM,MU	音符用
BO,BB	爆発用
I,J	ループ用
A$,B$, A,B,I,J,K	汎用



◀《写真1》これがタイトル画面です。背景の動きがグニョグニョしてて気持ち悪い



◀《写真2》どのパネルにどの音がはいっているかさわってみるまでわからない



◀《写真3》危マークはランダムで爆発しているので注意しよう



◀《写真4》楽譜どおりにパネルを取り，完成させると音楽が流れます

★手塚さんへ。今度，影さんとDr.Dの合成をしてください。だから影さんの正体を現せ。(三重県名張市・13才でDr.D……の頭!?13才)……【つぐ美：そーいえばファン通終わったのかしら。影：最近見かけないなあ。編：今月号は復活しているはず……ですよ。】

ついにあなたもMUSICIANのプログラム・リスト

```
10 '     1991 NO.3 「 ついに あなたも MUSICIAN 」  Presented by Yoshio Igarashi
20 '  SETTING -----------------------------------------------------------------
30 SCREEN5,2,0:CLEAR200,&HBFFF:DEFINTA-Z:DIMMP(14,9)
40 DEFUSR=&HC032:DEFUSR1=&HC0E0:DEFUSR2=&HC191:DEFUSR3=&H90
50 DEFFND=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):DEFFNG=STRIG(0)XORSTRIG(1)
60 OPEN"GRP:"AS#1:ONSTOPGOSUB1020:STOPON:ONERRORGOTO1040
70 FORI=3TO0STEP-1:SETPAGE,I:COLOR15,0,0:CLS:NEXT:PRESET(0,0):PRINT#1,"まっておくれ!"
80 FORI=0TO11:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE&H7800+I*32+J,FND:NEXTJ,I
90 READA$:C$="":FORJ=0TO15:C$=C$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1))):NEXT
100 FORI=5TO29:COLORSPRITE(I)=13:NEXT:COLOR=(13,3,3,3):COLOR=(10,3,3,0)
110 COLOR=(11,6,6,0):FORI=2TO7:COLOR=(I+2,I,0,0):NEXT:FORI=0TO13
120 READA$,B$:A=0:FORJ=0TO31:POKE&HC000+I*32+J,FND:A=(A+FND)MOD256:NEXTJ
130 IFA=VAL("&H"+B$)THENNEXTIELSESCREEN0:BEEP:PRINT"D. Error in";1190+I*10:END
140 FORI=0TO5:READA$:FORJ=0TO63:POKE&HC300+I*64+J,ASC(MID$(A$,J+1,1)):NEXTJ,I
150 SETPAGE,2:FORI=0TO7:LINE(33+I*2,176)-(34+I*2,191),10-(IMOD2)*9,BF:NEXT
160 LINE(32,176)-(47,191),1,B:PUTKANJI(32,176),&H346D,11,OR
170 FORI=0TO127:LINE(I,0)-(I,87),(IMOD5)+4:NEXT
180 FORI=0TO127:LINE(127-I,87)-(127,87-I),(IMOD5)+4:NEXT
190 FORI=0TO127:COPY(I,0)-(I,87),2TO(255-I,0),2:NEXTI
200 FORI=0TO87:COPY(0,I)-(255,I),2TO(0,175-I),2:NEXTI
210 FORI=1TO15:CIRCLE(16,192),16-I,(IMOD10)¥2+4:NEXT:FORI=0TO2:FORJ=0TO2
220 COPY(0,176)-(31,207),2TO(48+J*64,24+I*50),2,TPSET:NEXTJ,I:SETPAGE,0
230 '  TITLE -------------------------------------------------------------------
240 VDP(1)=VDP(1)AND191:CLS:FORI=0TO4:LINE(0,74+I*8)-(255,75+I*8),13,B:NEXTI
250 FORI=0TO1:FORJ=0TO7:PUTKANJI(I+J*16+64,76),&H2400+VAL("&H"+MID$("44244B20224
A3F62",J*2+1,2)),15,OR:NEXTJ,I
260 FORI=0TO2:FORJ=0TO7:PUTKANJI(I+J*16+112,92),&H2300+VAL("&H"+MID$("4D55534943
49414E",J*2+1,2)),15,OR:NEXTJ,I
270 FORX0=48TO8STEP-8:COPY(0,30)-(X0-1,123),0TO(0,29),0:NEXT:X0=48:X1=255
280 FORI=1TO30:COPY(X0,30)-(X1,123)TO(X0,29):X0=X0+1+(I¥4):X1=X1-1-(I¥8):NEXT
290 VDP(1)=VDP(1)OR1:PUTSPRITE0,(16,48),15,9:PUTSPRITE1,(16,80),15,10
300 PRESET(15,150):PRINT#1,"PRESENTED BY YOSHIO IGARASHI"
310 PRESET(64,180):PRINT#1,"PUSH SPACE KEY !":COPY(0,150)-(247,187),0TO(0,0),1
320 FORI=1TO2:COPY(0,0)-(247,37),1TO(I,150),0,OR:NEXT
330 COPY(0,12)-(255,211),0TO(0,0),3:COPY(0,0)-(255,175),2TO(0,16),0
340 COPY(0,0)-(255,211),3TO(0,0),0,TPSET:VDP(1)=VDP(1)OR64:GOSUB1000
350 '  SETTING -----------------------------------------------------------------
360 FORI=0TO1:I=-FNG:NEXT:GOSUB990:GOSUB940:RO=1:SC=0:CH=3:R=RND(-TIME)
370 CLS:VDP(1)=VDP(1)AND254:COPY(0,0)-(255,175),2TO(0,0),0:A=96:B=70
380 A$="ROUND "+STR$(RO):GOSUB960:A=96:B=100:A$="REST  "+STR$(CH):GOSUB960
390 PUTSPRITE0,(0,178),15,9:PUTSPRITE1,(0,194),15,10
400 FORI=0TO4:LINE(0,I*4+185)-(255,I*4+185),13:NEXTI
410 FORI=0TO7:LINE(I,I)-(255-I,175-I),(IMOD3)+13,B:NEXTI
420 FORI=0TO9:FORJ=0TO14:MP(J,I)=0:NEXTJ,I:COPY(8,8)-(247,167),2TO(8,8),0
430 X=19:RESTORE1400:IFRO<>1THENFORI=2TORO:FORJ=0TO12:READA$:NEXTJ,I
440 FORI=0TO4:READDX(I),DY(I):COPY(32,176)-(47,191),2TO(DX(I)*16+8,DY(I)*16+8)
450 MP(DX(I),DY(I))=1:NEXT:READMS$,X$,Y$:FORI=1TO100:J=206-VAL(MID$(MS$,I,1))*2
460 LINE(X+1,J)-(X+3,J):LINE-(X+3,J+1):LINE-(X+2,J+2):LINE-(X,J+2):LINE-(X,J+1)
470 LINE(X+3,J)-(X+3,J-12):IFMID$(MS$,I+1,1)<>"-"THENLINE(X,J+1)-(X+3,J+1)ELSEI=
I+1
480 IFJ=204THENLINE(X-1,J+1)-(X+4,J+1):IFMID$(MS$,I,1)="-"THENLINE(X+1,J+1)-(X+2
,J+1),0
490 IFMID$(MS$,I+1,1)="+"THENX=X+7:LINE(X+2,185)-(X+2,201):I=I+1
500 IFMID$(MS$,I+1,1)="*"THENX=X+7:GOTO510ELSEX=X+7:NEXT
510 LINE(X+2,185)-(X+2,201):LINE(X+4,185)-(X+5,201),,BF:I=INT(RND(1)*7)
520 A$=MID$("74A2C3B74A2C3B",I+1,7):B$=MID$("41144884114488",I+1,7)
530 FORI=0TO6:J=VAL("&H"+MID$(A$,I+1,1)):K=VAL("&H"+MID$(B$,I+1,1))
540 MP(J,K)=2+I:LINE(J*16+8,K*16+8)-STEP(16,16),12,BF
550 LINE(J*16+8,K*16+8)-STEP(16,16),1,B:PUTKANJI(J*16+8,K*16+8),&H2657,15,XOR
560 NEXTI:SETPAGE0,0:COLORSPRITE$(3)=C$:PLAY"T120","T120","T120"
570 X=7:Y=0:S=5:MM=1:MU=19:BO=0:BB=0:GOSUB1000:GOTO610
580 '  MOVE & SPRITE & DANGER --------------------------------------------------
590 S=STICK(0)XORSTICK(1):IFSMOD2=0THEN630ELSEVX=((S=3)ANDX<14)-((S=7)ANDX>0)
600 VY=((S=1)ANDY>0)-((S=5)ANDY<9):X=X-VX:Y=Y+VY:IFMP(X,Y)>1THEN660
610 PUTSPRITE2,(X*16+8,Y*16+6),1,S-1:PUTSPRITE3,(X*16+8,Y*16+6),,S
620 PUTSPRITE4,(MU,182),7,11:COLORSPRITE$(3)=C$:IFMP(X,Y)=1THEN860
630 BB=BB+1:IFBB<10THENPUTSPRITE5,(DX(BO)*16+8,DY(BO)*16+8),13+(BBMOD3),8:GOTO59
0
640 IFBB<15THENPOKE&HC214,DX(BO):POKE&HC21A,DY(BO):POKE&HC212,X:POKE&HC213,Y:U=U
SR1(0):IFPEEK(&HC215)=1THEN860ELSE590
650 U=USR2(0):BB=0:BO=INT(RND(1)*5):GOTO590
660 '  PANEL -------------------------------------------------------------------
670 IFMP(X,Y)<10THENPUTKANJI(X*16+8,Y*16+8),&H2500+VAL("&H"+MID$("496C5F003D6937
",(MP(X,Y)-2)*2+1,2)),15,OR:IFMP(X,Y)=5THENPUTKANJI(X*16+6,Y*16+7),&H2555,15,OR:
PUTKANJI(X*16+11,Y*16+9),&H2521,15,OR
680 IFMP(X,Y)<10THENMP(X,Y)=MP(X,Y)+10:X=X+VX:Y=Y-VY:GOTO610
690 MP(X,Y)=MP(X,Y)-10:IFMP(X,Y)-1<>VAL(MID$(MS$,MM,1))THEN860ELSEMU=MU+7
700 MM=MM+1:SC=SC+10:IFMID$(MS$,MM,1)="-"THEN700ELSEIFMID$(MS$,MM,1)="+"THENMU=M
U+7:GOTO700
710 IFMID$(MS$,MM,1)="*"THEN740ELSELINE(X*16+8,Y*16+8)-STEP(16,16),12,BF
720 LINE(X*16+8,Y*16+8)-STEP(16,16),1,B:PUTKANJI(X*16+8,Y*16+8),&H2657,15,XOR
730 X=X+VX:Y=Y-VY:GOTO610
740 '  ROUND CLEAR -------------------------------------------------------------
750 GOSUB990:GOSUB950:A=84:B=30:A$="ROUND CLEAR":GOSUB960
760 A$=X$:B=60:GOSUB970:A$="382B3B7631694155402E3879212A":B=90:GOSUB970
770 A=88:B=120:A$="SCORE"+RIGHT$("     "+STR$(SC),5):GOSUB960:A=63:B=150
780 A$="PUSH SPACE KEY !":GOSUB960:PLAY"V15O5XY$;","V12O5R13XY$;","V9O5R7XY$;"
790 FORI=0TO1:I=-FNG+PLAY(0):NEXT:RO=RO+1:IFRO<5THEN370
800 '  ENDING ------------------------------------------------------------------
810 COPY(8,8)-(247,167),2TO(8,8),0:A$="242A2122242A246C244F":B=30:GOSUB970
820 A$="24442424244B":B=60:GOSUB970:A$="306C4E2E244E234D2355235323492343234923 41
234E2440212A"
830 B=90:GOSUB970:A$="2141242A246F246A2141":B=130:GOSUB970
840 PLAY"T120V15L8O5GFEDGFEDGFEDS0M8000GGGG","T120V13L8O4EDCDEDCDEGGFS0M8000EEEE
","T120V14O3C4C4C4C4L8CDEDS0M8000CCCC":FORI=0TO1:I=1+PLAY(0):NEXT:GOSUB1000
850 GOTO850
860 '  MISS & GAME OVER --------------------------------------------------------
870 GOSUB990:SOUND6,31:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND11,150:SOUND12,150:SOUND13,0
880 IFCH<>1THENA=91:B=80:A$="OH MISS!":GOSUB960:FORI=0TO1000:NEXT:GOSUB950:FORI=
0TO2000:NEXT
890 CH=CH-1:IFCH<>0THEN370ELSEA=91:B=50:A$="GAME OVER":GOSUB960:A=88:B=88
900 A$="SCORE"+RIGHT$("     "+STR$(SC),5):GOSUB960:A=63:B=130
910 A$="PUSH SPACE KEY !":GOSUB960:GOSUB950:U=USR3(0):SOUND7,56:PLAY"V15O5L4FAEA
D2.","V13O4L8DEFAEFGADFAFD4","V14O3DFAO2AO3DO2AO3D"
920 FORI=0TO1:I=-FNG+PLAY(0):NEXT:GOTO230
930 '  SUB ROUTINE -------------------------------------------------------------
940 FORI=0TO29:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT:RETURN
950 FORI=2TO29:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT:RETURN
960 SETPAGE,1:PRESET(0,200):PRINT#1,A$:FORI=0TO2:COPY(0,200)-(LEN(A$)*8-1,207),1
TO(A+I,B),0,OR:NEXT:SETPAGE,0:RETURN
970 SETPAGE,1:CLS:FORI=0TOLEN(A$)/4-1:PUTKANJI(I*16,0),VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,4)
),15,PSET:NEXT
980 FORI=0TO2:COPY(0,0)-(LEN(A$)*4-1,15),1TO(128+I-LEN(A$)*2,B),0,OR:NEXT:SETPAG
E,0:RETURN
990 POKE-609,&HC9:U=USR3(0):RETURN
1000 POKE&HC20E,0:POKE&HC20F,&HC3:POKE&HC210,0:POKE&HC211,&HC3
1010 SOUND3,0:SOUND5,0:U=USR(0):RETURN
1020 '  CTRL+STOP ROUTINE & ERROR ROUTINE --------------------------------------
1030 STOPSTOP:GOSUB990:SCREEN0:WIDTH80:PRINT"Stop !!!":END
1040 GOSUB990:SCREEN0:WIDTH80:PRINT"Error no.";ERR;" in";ERL:END
1050 '  DATA OF SPRITE PATTERN & COLOR -----------------------------------------
1060 DATA 01070F1F1F3F3F3F3F1F0F13202010 0F80E0F0F8F8FCFCFCFCF8F0C8040408F0
1070 DATA 00000000000000000000000C1F1F0F000000000000000000000000030F8F8F000
1080 DATA 01070F1F1F3F3C30301808070810100F80E0F0F8E88404040830E050A848F0
1090 DATA 000000000000030F0F070700070F0F0000000000001078F8F8F8F0C000A050B000
1100 DATA 01070F1F1F3C202020100C172A24100F80E0F0D8180C0404040830C8142C18F0
1110 DATA 0000000000031F1F1F0F0308151B0F0000000020E0F0F8F8F8F0C030E8D0E000
1120 DATA 01070F1F1C30202020100C070A15120F80E0F0B8383C1C0C0C1810E0100808F0
1130 DATA 00000000030F1F1F1F0F0300050A0D0000000040C0C0E0F0F0E0E000E0F0F000
1140 DATA 8D562BDA6AC5F2D96DB2F5AA552C5B0ED0A874C8B6A55EA7986BB51A6B956A71
1150 DATA 0000000000000000000000103060E0C0000207050D090B0A0E0C0C080808080
1160 DATA 19131212100804031038100906000000C0E0B0B090A0C08080808000000000000
1170 DATA F0F0E0E0C0C08080,BBBBBBBBBB322CC
1180 '  DATA OF MACHINE LANGUAGE -----------------------------------------------
1190 DATA 2188761100C2010A00CD59002100C2118A76010800CD5C003A08C2218876CD77,B0
1200 DATA 013A09C2218976CD7701DD214501CD5F01C921F0C2220AC23E5232A0FD3EC032,F5
1210 DATA A1FD3EFB32A2FD3EC932A3FD3ECD329FFDC9F32A0AC23A0CC246804F5F3E02CD,95
1220 DATA 9300591C3E04CD930023220AC23A0DC23C320DC2FE0CD8CD00C021F0C2220AC2,31
1230 DATA 3E00320DC22A0EC25E7E320CC2237EC6E05F3E09CD93005F3E0ACD9300233E07,D1
1240 DATA 1E31CD93003E081E10CD93007EC6E05F3E0BCD93007EC6E05F3E0CCD93003E0D,27
1250 DATA 1E01CD9300237EC6E05F3E06CD93007EC6E023220EC2FE80D82A10C2220EC2C9,0F
1260 DATA 3A14C2C6FE3214C23E003216C23217C23A1AC2C6FE321AC23E003215C2211476,09
1270 DATA 2218C23A12C2473A14C2B8C222C13A13C2473A1AC2B8C222C13E013215C20000,CF
1280 DATA 00002A18C23A1AC2CB27CB27CB27CB27C608CD77012A18C2233A14C2CB27CB27,10
1290 DATA CB27CB27C608CD77013A14C23C3214C22A18C223233E20CD77012A18C2232323,A5
1300 DATA 232218C23A16C23C3216C2FE05C203C13A14C2C6FB3214C23A1AC23C321AC23E,77
1310 DATA 003216C23A17C23C3217C2FE05C203C1C906002114763ED9CD7701232323 2304,53
1320 DATA 78FE19C296C1C900000000000000000000000000000000000000000000000000,71
1330 '  DATA OF BGM ------------------------------------------------------------
1340 DATA"k(#!¬% !k) !¬% !k*#!¬% !k+ !¬% !~,#!ｿ% !~-#!ｿ& !q.#!¬&#!q&/#¬&#("
1350 DATA"k/#-¬' -k/0.¬( .k/#/¬) /k/00¬* 0k/#2_+#4U/%6P-%8G/&;G0&=¬/(>¬00?"
1360 DATA"U(&(U)#!U)00U*#!U*&(U+#!k+00_,#!U,&(P-#!G.00@-#!G,&(U+#!k*00¬)#!"
1370 DATA"P(&(P)#!P)00P*#!P*&(P+#!_+00U,#!P,&(G-#!@.009-#!5,&(9+#!@*00G)00"
1380 DATA"U(&(U)#!k)00_*#!U*&(U+#!k+00P,#!G,&(G-#!k-00P.#!@.&(@/#!9/005/#!"
1390 DATA"0/&(0-#!0+000-#!9.&(9,#!9*009,#!@-&(@+#!@)00@+#!G*&(P,#!U.00_/0ﾐ"
1400 '  DATA OF ROUND PATTERN --------------------------------------------------
1410 DATA 3,3,3,3,7,6,11,3,11,3,"2123+532-*"
1420 DATA "467C4B5C21203971324E2120372F242C4265","L4DCDEGED2"
1430 DATA 3,3,5,6,7,3,9,6,11,3,"1-4-+4-5-+6-54+5-43+4-*"
1440 DATA "42672552254325484366212030262 44F3E212444","L8C4FF16R32F4G4A4GFG4FEF2"
1450 DATA 3,3,3,3,7,7,11,3,11,3,"123-+123-+5321+232-+123-+123-+5321+231-*"
1460 DATA "4D4443553160244E325A21202435242424 3F24352424243F","L4CDE2CDE2GEDCDED2
CDE2CDE2GEDCDEC2"
1470 DATA 3,3,5,7,7,3,9,7,11,3,"1234+321-+3456+543-+1-1-+1-1-+1234+321-*"
1480 DATA "4E583E27244E32263C542120242B2428246B244E324E","L4CDEFEDC2EFGAGFE2C4.R
8C4.R8C4.R8C4.R8CDEFEDC2"
```

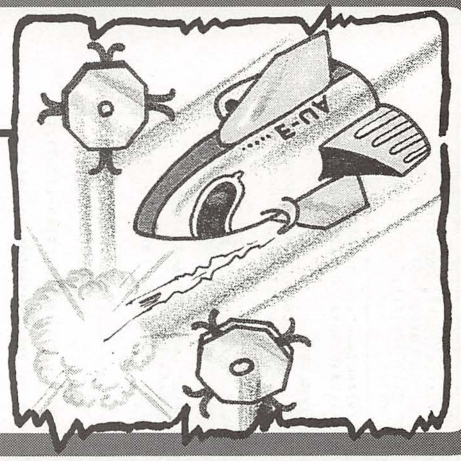
MSX 2

MSX2/MSX2+用

縦スクロールのシューティング・ゲームだ！

52

●太田　誠治



内　容

縦スクロール(？)シューティング・ゲームです。

遊びかた

タイトル画面でスペース・キーを押すとゲーム・スタートです。

自機P-529をカーソル・キーで動かし，スペース・キーで弾を発射します。弾は4連射可能（押しっぱなしは駄目)です。

敵は10種類で三つにわけると

①**ナンバー機**…1面から登場します。弾は撃たないが，P-529がモタモタしていると撃つことがあります。

②**ビッグナンバー機**…11面から登場します。前方に弾を撃ちます。ビッグナンバーの多い面では苦労するでしょう。

③**ドラク**…敵のボスで，面の終わりに出現することがあります。弾を多量に発射します。中心部に弾を38発撃ち込めば倒せます。

P-529が敵や敵の弾に衝突するとP-529は1機減り，6機やられるとゲーム・オーバーです。コンティニューもあります。

全52面あり，最終面をクリアするとエンディングです。苦労する面は13面，35面，45面，52面だと思います。

プログラムについて

プログラムはかなり長いです。1行の長さは80文字以内だから，SCREEN 0：WIDTH 40と入力すれば見やすいでしょう。

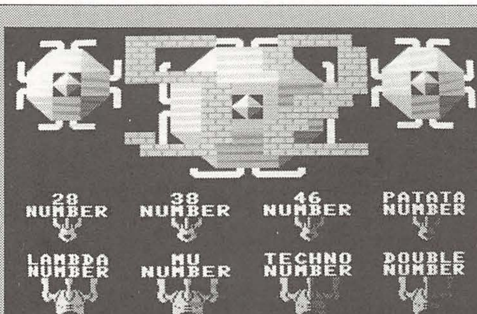
入力上の注意

200～230行はマシン語と関係があるのでミスしないように。「ヘ」はすべて片仮名を入力してください。803～806行のは「イチ」ではなく「エル」です。

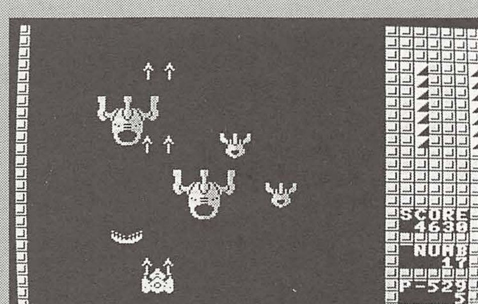
入力を終えたらセーブし，まずRUN910を実行してください。750～802行のマシン語データとキャラクタ・データをチェッ

《第1表》マシン語開始番地

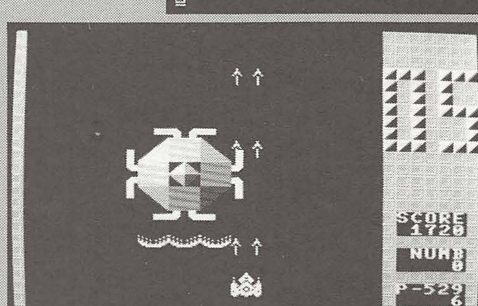
番地	内容
D176	メイン・ルーチン(ナンバー)
D2BE	メイン・ルーチン(ドラク)
D3F5	ドラク移動
D47A	P-529移動
D4F2	P-529の弾移動
D5C6	敵の弾移動
D676	背景の移動
D68F	ナンバー移動



▲《写真1》これがタイトル画面です。敵は全部で10種類いるぞ



◀《写真2》P-529を操作して敵をバリバリやっつけろ！倒した敵の数で面が進むぞ



▶《写真3》ボスのだす弾は広いので当たりやすい。移動はいっきにすばやく！



▼《写真4》ゲーム・オーバーでもコンティニューがついているからだいじょうぶ

★4月号の付録はとても役に立ちました。今後もこのような付録をたくさん，付けてください。(愛知県名古屋市・井上順一18才)……
【影：4月号の付録というと…「ノート・パソコン・システム・ガイドブック」か。なるほど，うすくて立ちそうにないがな…。】

クし，まちがいがあると「ERR in xxx」と表示します。その場合は821行のチェックサム・データも確認してください。

また803～820行はチェックサムはないですが，まちがうと変な動作をしたり，エラーがでたりするので注意してください。

最後に

このゲームでスペース・キーの連打がキツイときは，パソコンに付いている連射スイッチを使うか，それがないパソコンでは，759行の「01」を「00」に変えてください。230行の「木」を他の曜日にするとゲームのスピードが変化します。

参考にしたものは「スターフォース」です。

「52」というのは，1年が52週間あることからついたものです。どうぞご自由に…。

《第2表》敵のデータ

〈名前〉	〈登場面〉	〈色〉	〈HP〉	〈得　点〉
28	1	青	1	10
38	4	黄	2	20
46	2	緑	3	20
パタタ	4	赤	4	30
ラムダ	11	青	4	60
ミュー	12	黄	5	70
テクノ	13	緑	6	100
ダブル	13	赤	8	150

52のプログラム・リスト

```
10 CLEAR198,&HCFFF:SCREEN1,2,0:COLOR15,1,1:WIDTH32:DEFFNN(N)=VAL("&H"+N$)
20 DIMN(3,7),P(2,52),F(5,7):KEYOFF:LOCATE6,11:PRINT"( 52 )   WAIT ......"
30 DEFUSR=&HD3D2:DEFUSR1=&HD3E9:DEFUSR2=&HD734:DEFUSR3=&HD7EF
40 DEFUSR4=&HD7F4:DEFUSR5=&HD613:DEFUSR6=&HD789:FORN=&HD3E0TO&HD7FF:READN$
50 POKEN,FNN(0):NEXT:FORN=1024TO1408STEP128:RESTORE794:FORP=0TO63:READN$
60 F=FNN(0):VPOKEN+P,F:GOSUB700:VPOKEN+P+64,F:NEXTP,N:FORN=1536TO1792STEP64
70 F=1:FORP=16TO23:VPOKEN+P,F:GOSUB700:VPOKEN+P+8,F:GOSUB700:F=F+F+1:NEXT
80 R=&HD970:F=255:FORP=32TO39:VPOKEN+P,F:GOSUB700:VPOKEN+P+8,F:GOSUB700
90 F=F/2-.5:NEXT:FORP=48TO55:VPOKEN+P,255:NEXTP,N:FORN=1856TO1896STEP16
100 FORP=0TO7:READN$:F=FNN(0):VPOKEN+P,F:GOSUB700:VPOKEN+P+8,F:NEXTP,N
110 FORN=1904TO1919:READN$:VPOKEN,FNN(0):NEXT:FORN=0TO5:FORP=0TO7
120 READN$:F(N,P)=FNN(0):NEXTP,N:FORN=&HD800TO&HD80F:READN$:POKEN,FNN(0)
130 NEXT:FORN=&HD810TO&HD81F:READN$:F=FNN(0):POKEN,F:POKEN+16,F-(F>32)*16
140 POKEN+32,F-(F>32)*32:POKEN+48,F-(F>32)*48:NEXT:FORN=0TO1
150 F$="":P$="":FORP=0TO15:READN$:F=FNN(0):F$=F$+CHR$(F):GOSUB700:P$=P$+CHR$(F)
160 NEXT:SPRITE$(N)=F$+P$:NEXT:FORN=&HD850TO&HD8ECSTEP52:READN$:FORP=0TO51
170 F=ASC(MID$(N$,P+1,1)):POKEN+P,F+128+(F=32)*128:NEXTP,N:FORN=&HD920TO&HD96F
180 READP:POKEN,P:NEXT:FORN=2TO14:READP,F,C:COLOR=(N,P,F,C):VPOKEN+8206,N*16
190 NEXT:FORN=0TO3:FORP=0TO7:READN(N,P):IFN=0THENPOKE&HDA20+P,N(N,P)
200 NEXTP,N:FORN=0TO2:FORP=1TO52:READP(N,P):NEXTP,N:CLS:N$="ヘZヤ":P$="へめヤ"
210 F$="ヘニユ":C$=":Vルキトとモヘvヨ":PRINT"ヘっヨ"C$;:FORN=0TO5:PRINTN$C$P$C$F$C$P$C$;
220 NEXT:PRINT"テVムへゆモ"C$;:FORN=0TO3:PRINTN$C$P$C$F$C$P$C$F$C$;:NEXT
230 PRINT"テセメッ2Vル*シルのヘラ日土木分":M=USR1(0):CLS:M=USR5(0):BEEP:PLAY"L16V15AGCDE"
240 M=USR3(0):RESTORE820:P=101:GOSUB680:P=0:GOSUB680:P=240:GOSUB680:FORN=0TO3
250 P=15032+N*81:GOSUB680:P=20026+N*81:GOSUB680:NEXT:N$="NUMBER  ":LOCATE3,13
260 PRINT"28       38       46      PATATA":LOCATE1,14:PRINTN$N$N$N$:LOCATE1,18
270 PRINT"LAMBDA     MU     TECHNO  DOUBLE":LOCATE1,19:PRINTN$N$N$N$
280 VPOKE8222,131:P=0:GOSUB740:FORN=0TO9:READP:FORF=8TO23:C=P:P=INT(P/2)
290 C=C-P*2:IFC=1THENLOCATEF,N:PRINT"み"
300 NEXTF,N:FORN=0TO1:N=-STRIG(0):NEXT:CLS:M=USR3(0):C=1:VPOKE8222,101:P=4
310 GOSUB740:FORN=0TO383:VPOKEN+6528,240:VPOKE6527-N,240:NEXT:A=0:E=6
320 FORN=1TO3:LOCATE26,N*3+12:PRINTMID$("SCORE NUMBP-529",N*5-4,5):NEXT
330 LOCATE26,16:PRINT"    0":LOCATE26,22:PRINT"    6"
340 VPOKE8222,P(2,C):P=(C+3)MOD6:GOSUB740
350 B=INT(P(1,C)/2)*2:LOCATE26,19:PRINTUSING"  ###";B
360 GOSUB720:POKE&HD738,C/10+4:POKE&HD740,CMOD10+4:M=USR2(0):LOCATE8,11
370 PRINT"CHAPTER"C:FORN=R+2TOR+75:POKEN,0:NEXT:N=P(0,C):M=2:POKER+2,0
380 F=NMOD2:IFN=0THEN420ELSEN=(N-F)/2:IFF=0THENM=M+1:GOTO380
390 D=PEEK(R+2):POKER+2,D+1:D=D*6+R+16:POKED,RND(-TIME)*19+2
400 POKED+1,RND(-TIME)*8:POKED+2,M:POKED+3,N(0,M-2)
410 POKED+4,RND(-TIME)*20+1-(M<6)*206:POKED+5,N(1,M-2):GOTO380
420 LOCATE8,11:PRINTSPC(10):POKER+76,118:POKER+77,209:M=USR3(0):GOSUB710
430 M=USR(0):N=PEEK(R+6):IFN=1THEN550
440 A=A+N(3,N-2):LOCATE26,16:PRINTUSING"####0";A:B=B-N(2,N-2):IFB<0THENB=0
450 LOCATE28,19:PRINTUSING"###";B:IFB>0THEN430
460 GOSUB720:IFP(1,C)MOD2=1ORP(1,C)>100THENPOKER+15,38:GOTO490
470 LOCATE10,11:PRINT"CLEAR!":SOUND7,62:PLAY"V15L16CDEAGAGCDE":FORN=0TO299:NEXT
480 C=C+1:GOTO340
490 M=USR3(0):POKER+76,190:POKER+77,210:N=8:P=0:IFP(1,C)>100THENN=4:P=1
500 POKER+13,P:POKE&HD437,12-P*4:P=N*10+P:GOSUB680:POKER+8,N:POKER+9,0
510 POKER+10,(AMOD2)*254+1:POKER+11,1:POKER+12,20:POKER+14,1:POKER+3,0
520 M=USR(0):IFPEEK(R+6)=1THEN550
530 FORN=0TO7STEP.2:COLOR=(1,N,N+.33,N+.66):NEXT:GOSUB720:COLOR=(1,0,0,0)
540 IFC<52THEN470ELSEVPOKE6928,217:CLS:COLOR=(15,0,0,0):LOCATE9,2:GOTO620
550 GOSUB710:FORN=0TO62:SOUND6,RND(1)*32:COLOR=(1,RND(1)*8,RND(1)*8,RND(1)*8)
560 SOUND13,0:NEXT:E=E-1:LOCATE30,22:PRINTCHR$(E+48):COLOR=(1,0,0,0)
570 GOSUB720:IFE>0THENIFPEEK(R+14)=1THEN490ELSE360
580 GOSUB720:LOCATE8,4:PRINT"GAME  OVER":LOCATE8,10:PRINT"CONTINUE ?"
590 IFINKEY$<>""THEN590ELSELOCATE3,12:PRINT"YES-SPACE  NO-RETURN"
600 IFINKEY$=CHR$(13)THENVPOKE6928,217:CLS:GOTO240ELSEIFSTRIG(0)=0THEN600
610 GOSUB720:A=0:E=6:GOTO330
620 PRINT"CONGRATULATION":LOCATE3,11:PRINT"YOU CLEAR ALL THE CHAPTERS"
630 LOCATE1,14:PRINT"P-529 BROKE NUMBERS AND DRAKS":LOCATE2,17
640 PRINT"NOW,SILGON STATION IS PEACE":LOCATE4,20:PRINT"OH! YOU ARE VERY GOOD!"
650 FORN=0TO7STEP.1:COLOR=(15,N,N+.33,N+.66):NEXT:SOUND7,62:PLAY"OL4S13M900"
660 PLAY"AF+DAG8E8E1GEC+BA8F+8F+1R8L8F+F+F+F+F+EDO3BABODE2EEEEEDEF+F+F+F+E2L4D"
670 PLAY"DF+F+GGB1A2C+E8D8D1":FORN=0TO1:N=-STRIG(0):NEXT:CLS:GOTO240
680 POKE&HD78A,PMOD10:POKE&HD78C,INT(P/10)MOD100:POKE&HD78D,INT(P/1000)MOD100
690 M=USR6(0):RETURN
```

★見城先生＝萩の月。永田先生＝コインランドリー。川野先生＝はちみつ。編集長＝バイク。ベーマガを昔から読んでいる読者だけがわかるネタでした。(富山県氷見市・S.北島16才)……【影：もしかして，キミは100年もベーマガ読者を続けてるのか。エライ。】

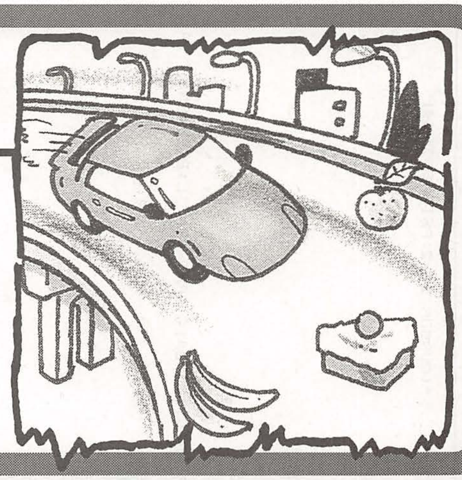
```
700 POKE&HD7F5,F:M=USR4(0):F=PEEK(&HD7F5):RETURN
710 SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,0:SOUND12,4:RETURN
720 FORN=0TO3:PUTSPRITEN,(0,217),15,0:NEXT:PUTSPRITE4,(96,160),15,1
730 POKER,12:POKER+1,20:FORN=0TO23:LOCATE1,N:PRINTSPC(24);:NEXT:RETURN
740 FORN=0TO7:VPOKEN+1920,F(P,N):NEXT:RETURN
750 DATA04,10,FC,C9,E1,22,BC,D9,C9,01,6A,02,11,76,D1,21,00,18,C3,59,00,2A,78,D9
751 DATADD,7E,0D,CD,94,D7,7D,DD,86,0A,6F,FE,02,20,04,DD,36,0A,01,FE,0C,20,04,DD
752 DATA36,0A,FF,7C,DD,86,0B,67,B7,20,04,DD,36,0B,01,FE,0C,20,04,DD,36,0B,FF,22
753 DATA78,D9,DD,7E,0D,CD,8E,D7,DD,35,0C,C0,DD,36,0C,06,06,03,11,01,08,DD,CB,0D
754 DATA46,28,04,06,05,16,0C,19,CD,9E,D5,2C,2C,10,F9,C9,CD,76,D7,CD,4A,00,FE,20
755 DATA20,1A,2C,CD,4A,00,FE,20,20,12,11,1F,00,19,CD,4A,00,FE,20,20,07,2C,CD,4A
756 DATA00,FE,20,C8,F1,DD,36,06,01,C9,2A,70,D9,CD,50,D4,3E,08,CD,41,01,2A,70,D9
757 DATACB,7F,20,01,2C,CB,67,20,01,2D,CB,77,20,01,24,CB,6F,20,01,25,F5,7D,3D,20
758 DATA01,2C,FE,16,20,01,2D,7C,FE,05,20,01,24,FE,16,20,01,25,3E,04,CD,3F,D6,22
759 DATA70,D9,F1,CB,47,20,2E,DD,CB,05,46,C0,DD,36,05,01,11,B0,D9,06,04,1A,B7,28
760 DATA06,1C,1C,1C,10,F7,C9,3C,12,AF,CD,66,D7,1C,DD,7E,00,12,6F,1C,DD,7E,01,3D
761 DATA12,67,C3,3C,D6,DD,36,05,00,C9,06,04,11,B0,D9,1A,1C,1C,B7,20,04,1C,10,F7
762 DATAC9,1A,67,1D,1A,6F,25,F2,16,D5,1D,AF,12,1C,1C,26,D9,CD,3C,D6,18,E7,D5,E5
763 DATADD,CB,0E,46,28,2A,2A,78,D9,11,03,03,19,DD,CB,0D,46,28,03,1D,15,19,D1,D5
764 DATACD,56,D6,E1,D1,B7,28,54,3E,10,CD,66,D7,DD,35,0F,20,C8,DD,36,06,0A,18,C2
765 DATA21,80,D9,DD,4E,02,5E,2C,56,2C,7E,2C,FE,06,38,03,1C,14,14,E3,CD,56,D6,E3
766 DATAB7,28,21,35,20,2F,2D,4E,DD,71,06,EB,1D,1A,67,1D,1A,6F,1C,1C,79,CD,94,D7
767 DATACD,28,D6,EB,2D,72,2D,73,3E,1F,18,13,2C,2C,2C,0D,20,C4,E1,D1,1C,7C,12,CD
768 DATA3C,D6,C3,FD,D4,3E,10,CD,66,D7,E1,D1,18,A8,7C,FE,16,D0,DD,7E,03,FE,10,C8
769 DATADD,34,03,07,E5,D5,EB,6F,26,DA,73,2C,72,EB,CD,76,D7,3E,E8,CD,4D,00,2C,3C
770 DATACD,4D,00,D1,E1,C9,DD,46,03,04,05,C8,11,00,DA,1A,6F,1C,1A,67,E5,CD,76,D7
771 DATA3E,20,CD,4D,00,2C,CD,4D,00,E1,24,7C,FE,18,28,17,1D,7D,12,1C,7C,12,CD,76
772 DATAD7,3E,E8,CD,4D,00,2C,3C,CD,4D,00,1C,10,D1,C9,DD,35,03,6B,62,1D,2C,D5,7E
773 DATA12,1C,2C,7D,FE,20,20,F7,D1,18,E9,21,00,01,01,FF,02,CD,4A,00,57,0F,B2,CD
774 DATA4D,00,23,0B,04,10,F2,C9,1A,1C,C6,1E,6F,26,DA,7E,12,1D,ED,5F,E6,0F,C6,04
775 DATA6F,26,00,C9,3E,04,90,D5,E5,07,07,29,29,29,EB,6F,26,1B,7A,CD,4D,00,2C,7B
776 DATACD,4D,00,E1,D1,C9,D5,E5,7C,92,3C,28,06,3D,28,03,3D,20,10,7D,93,3C,28,06
777 DATA3D,28,03,3D,20,05,3E,01,E1,D1,C9,AF,18,FA,21,87,07,CD,4A,00,F5,0E,07,2D
778 DATACD,4A,00,2C,CD,4D,00,2D,0D,20,F4,F1,C3,DA,D3,11,80,D9,DD,46,02,1A,6F,1C
779 DATA1A,67,1C,1A,CD,94,D7,1A,3D,3D,28,2E,3D,28,3C,3D,28,28,3D,28,4B,3D,28,22
780 DATA3D,28,30,3D,28,42,DD,7E,00,3D,95,28,06,38,03,2C,18,01,2D,DD,7E,01,3D,94
781 DATA28,06,38,03,24,18,01,25,18,35,24,1A,FE,06,7C,0E,15,30,02,0C,0C,B9,CC,28
782 DATAD6,18,24,ED,5F,E6,03,FE,03,28,F8,3D,85,FE,01,28,E1,FE,15,28,DD,6F,18,DA
783 DATADD,7E,00,3D,95,28,06,38,03,2C,18,01,2D,18,CB,1A,CD,8E,D7,1D,1D,7D,12,1C
784 DATA7C,12,1C,1A,1C,1C,4F,EB,35,EB,13,20,11,1A,1D,12,1C,79,FE,06,38,03,2C,24
785 DATA24,24,24,CD,9E,D5,1C,05,C2,95,D6,C9,21,79,18,3E,08,CD,41,D7,21,7D,18,3E
786 DATA08,07,07,07,5F,16,D9,06,08,1A,0E,03,1F,F5,3E,F0,30,02,3E,C5,CD,4D,00,23
787 DATAF1,0D,20,F0,13,D5,11,1D,00,19,D1,10,E4,C9,D5,5F,3E,06,CD,93,00,3E,0D,1E
788 DATA00,CD,93,00,D1,C9,F5,AF,CB,3C,1F,CB,3C,1F,CB,3C,1F,85,6F,7C,C6,18,67,F1
789 DATAC9,3E,00,21,00,00,DD,36,07,00,18,04,DD,36,07,20,C5,D5,E5,CD,76,D7,B7,28
790 DATA1B,3D,28,1F,3D,CB,57,28,0D,07,07,07,07,C6,D0,06,04,5F,16,D8,18,12,07,07
791 DATA06,02,18,F5,11,50,D8,06,08,18,05,11,90,D8,06,0C,48,C5,E5,C5,DD,7E,07,B7
792 DATA20,02,1A,13,CD,4D,00,2C,C1,10,F0,E1,D5,11,20,00,19,D1,C1,10,04,E1,D1,C1
793 DATAC9,79,C5,E5,47,18,DC,DD,21,70,D9,C9,01,00,08,CB,01,1F,10,FB,32,F5,D7,C9
794 DATAC1,C1,C1,E1,F5,75,15,0E,0F,0F,1F,1C,1C,0E,07,01,F0,F0,F0,F0,70,70,70,70
795 DATA03,03,03,03,01,01,01,01,70,F0,E8,EF,EF,77,79,31,2D,5B,DB,BB,BB,7D,7D,7E
796 DATAFF,FF,BC,EF,FC,FF,FC,F0,60,60,60,70,30,38,1F,07,80,20,88,A2,E8,7A,3F,0F
797 DATA00,00,0F,1F,3F,3F,3C,3C,3C,3C,3F,3F,1F,0F,00,00,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C
798 DATA00,00,FF,FF,FF,FF,00,00,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,00,FE,FD,FB,F7,EF,D7,BB,7D
799 DATAFE,FA,FA,FA,FA,82,FE,00,2A,AA,8A,AA,A2,AA,A8,AA,BF,FF,FF,FF,FB,FF,FF,FF
800 DATA20,70,F8,00,02,07,8F,00,80,88,81,89,90,98,91,99,A0,A8,A1,A9,B0,B8,B1,B9
801 DATA82,83,8B,8A,84,85,8D,8C,20,86,8E,20,20,87,8F,20,00,20,20,70,50,88,20,20
802 DATA20,20,20,20,00,00,00,00,01,01,03,46,0F,4E,45,E3,F7,EE,FD,F5,BE,FF,F7,61
803 DATA"  okjo    BNNS  nBFNNVSnlNNBS^^mjNNTe^^knTV^^fen  T^"
804 DATA"^e    omlo    jookjook      BNNNNS   j BFNNNNVS knBFF"
805 DATA"NNNNVVSnnNNNVVVV^^^nlNNNVBSV^^^mjNNNVTeV^^^knNNNVVVV"
806 DATA"^^^nnTVV^^^^ffenl TV^^^^fe m   T^^^^e       loomloom  "
807 DATA7,5,5,5,5,5,7,0,4,4,4,4,4,4,4,0,7,4,4,7,1,1,7,0,7,4,4,7,4,4,7,0,5,5,5,7
808 DATA4,4,4,0,7,1,1,7,4,4,7,0,7,1,1,7,5,5,7,0,7,5,5,4,4,4,4,0,7,5,5,7,5,5,7,0
809 DATA7,5,5,7,4,4,7,0,5,5,7,0,0,7,7,7,2,5,5,0,4,7,4,0,5,0,7,4,4,5,0,0,7,7,7,6
810 DATA6,6,5,5,5,4,4,4,3,3,3,1,2,3,4,4,5,6,8,30,28,22,14,16,14,12,8,1,1,1,2,3
811 DATA4,6,10,1,2,2,3,6,7,10,15,7,60,231,85,53,427,51,1755,93,77,195,390,2672
812 DATA54,90,1194,3688,1610,1624,6566,51,51,109,327,3657,3286,365,255,1878,726
813 DATA870,171,1719,2005,2672,3696,14761,7230,4032,6584,7198,15443,3888,13205
814 DATA2672,7292,115,1377,3861,3373,5461,21845,14,20,38,22,21,38,22,52,30,31
815 DATA36,36,110,22,29,61,70,62,62,70,20,22,30,38,79,69,37,71,39,39,39,37,37
816 DATA38,102,85,87,95,87,85,79,79,79,79,102,95,22,47,55,63,63,150,101,101,49
817 DATA101,130,97,101,145,72,72,33,33,161,101,101,224,224,224,224,224,101,101
818 DATA49,145,224,224,72,70,117,117,117,101,101,103,161,224,224,72,224,224,224
819 DATA224,224,224,161,33,101,72,72,72,70,161
820 DATA31807,50691,50691,49215,57440,30816,15456,3680,1635,65086
821 DATA2511,2630,2295,2502,2417,1717,2790,2029,1779,2563,2270,2083,2719,2064
822 DATA2876,2463,2155,2331,3588,3053,2716,2093,2525,2302,2187,2121,2326,2114
823 DATA2624,1598,1649,1264,2987,1820,1543,2452,1624,2316,2998,2320,1396,2260
824 DATA2415,3069,2748,2472,3368,1064,4270,4800,3048,2222,2364
910 CLEAR:DIMN(52):FORN=0TO52:F=0:FORP=0TO23:READN$:F=F+VAL("&H"+N$):NEXT
920 N(N)=F:NEXT:RESTORE821:FORN=0TO52:READP:IFN(N)<>PTHENPRINT"ERR in"N+750:END
930 NEXT:END
1997 ' ********************
2319 ' **     ( 52 )     **
6144 ' **                **
21504 '** By  Oota Seiji **
31952 '**     1991.3.6    **
55552 '********************
```


★The computer is broken by Kage. 訳せますか？(石川県金沢市・**蔵田靖生14才**)……【**影**：なに？「コンピュータはブロックさよなら影様とな。なにがなんだか意味がわからんぞ。**つぐ美**：影さんの頭の中のほうが意味がわからないわよねー。】

MZ-1500(MZ-5Z001BASIC)用

でかいキャラがガンガン動くぞ！

きらきらHIWAY(ハイウェイ)



●小枝　直隆

お話と遊びかた

カーソル・キーの左右がハンドル，[X]キーがアクセル，[SHIFT] キーがブレーキのＡＴ車で高速道路上に落ちている＄・イチゴ・オレンジ・バナナ・ケーキを拾います。

上空はラジコン飛行機がいっぱいで目の前に岩を落としますから，落石とガードレールに気をつけてスコアをのばしてください。

あなたの命は当然一つのみです（すげー設定やなあ）。

プログラムは**リスト１**，**リスト２**の順にRUNするよろし。バリバリのマシン語プログラムですからSAVEしたほうがよろしおまっせ。

本題です

リスト１のデータ群（３部）のうち最初のほうは，私が「デカキャラ・エクスプローダ・DCEXP」と呼んでいるデカキャラ表示用サブ・ルーチン群で必要最小限な部分を集めてあります。

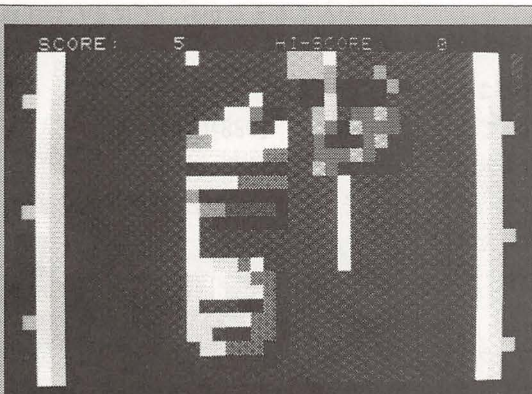
BASICで手軽に，どんなプログラムでも共通に使えるということを目指しましたから，一種のOSとも言えます。機会があればその内容をくわしく解説します。

また２番目，３番目のデータ群はそれぞれキー・スキャン，ゲームメインです。変数は**第１表**に示します。

計画始動のきっかけ

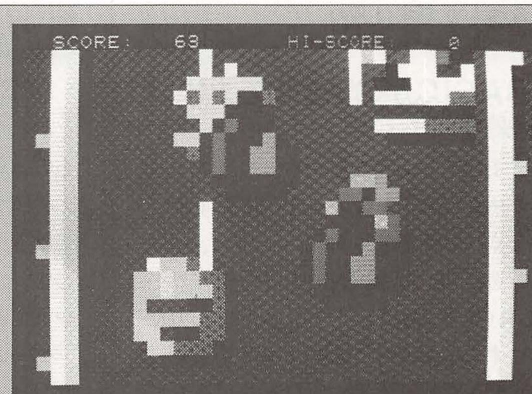
たとえばX68Kのシューティング，大きな爆発，せまるデカキャラ。あのハデな爆発をMZ-1500でやれるかなと思っていたら「oh！X.1988/10月号」に古籏一浩先生による「スペースハリアーMZ700版」(©セガ）という疾風怒濤(しっぷうどとう)のプログラムが発表されました。

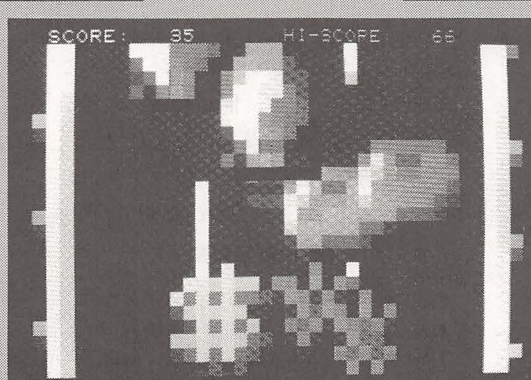
そうかその手があったと思い，それ以来約２年あまりこねてこねてこねてでき



▲《写真１》レッツ，スタート！道に落ちているフルーツやケーキをどんどん拾っていこう

▶《写真２》あるていど走っていると道に岩がでてくる。スピードをうまく調節して切りぬけよう





◀《写真３》あんましスピードを落とすとうしろから爆弾がせまる！ドカーン!!ゲーム・オーバー

《リスト1》きらきらHIWAYのマシン語データ・プログラム・リスト

```
1000 LIMIT $C7FF
1010 L=2000:CLS:PRINT"PLEASE WAIT A MINUTE...":CURSOR 27,2:PRINT[2]"<■■"
1020 I=$CFD5:GOSUB 1060
1030 I=$CFA1:GOSUB 1060
1040 I=$D400:GOSUB 1060
1050 END
1060 READ A$:S=0:J=1
1070 B$=MID$(A$,J*2+(J<5)-(J>8),2)
1080 IF B$="##" THEN GOSUB 1130:RETURN
1090 C=VAL("$"+B$):POKE@ I,C
1100 I=I+1:J=J+1:S=S+C
1110 IF J=13 THEN GOSUB 1130:GOTO 1060
1120 GOTO 1070
1130 READ A$:S=S AND $FF:PRINT[6]"*";
1140 IF S<>VAL("$"+A$) THEN CURSOR 0,5:PRINT[2]"DATA ERROR IN";L:BEEP:END
1150 L=L+10:RETURN
1999 '■■  DC EXPLODER  ■■■■■■■■■■
2000 DATA D3E32128 D01129D0 01BF0377,13
2010 DATA EDB0D3E1 C9D3E321 57C91128,4A
2020 DATA D80600D9 0618D90E 28EDB00E,8F
2030 DATA 0809D910 F5D3E1C9 EBD91186,C7
2040 DATA D00608D9 7E2347CD 4AD07846,44
2050 DATA 2348CB10 17CB1017 CD4DD079,B2
2060 DATA CD4CD07E 2347CD47 D0784623,96
2070 DATA 48CB1017 CD4DD079 CD4BD07E,03
2080 DATA 2347CB19 1FCD47D0 78CD4DD0,B3
2090 DATA D910C4D9 EBC9CB19 1F0F0F0F,6A
2100 DATA E61FD962 836F7ED9 121CC9D9,59
2110 DATA 0603D90E 08E51A13 060887CB,6A
2120 DATA 1E2C10FA 0D20F3E1 D910EBD9,02
2130 DATA D5064011 86D07E07 0707E607,02
2140 DATA 835F1A77 2C10F0D1 C9801122,EC
2150 DATA 33445566 77102030 40506070,69
2160 DATA 31415171 32426272 53637354,F9
2170 DATA 64747576 002157C9 1158C901,37
2180 DATA 780477ED B0C90633 110A0021,CE
2190 DATA 00F036FF 1910FBC9 87878726,CD
2200 DATA 006F2954 5D1919C9 2E001FCB,5C
2210 DATA 1D1FCB1D F6E067C9 3D876F87,E4
2220 DATA 87856F26 F0D024C9 E57E2DD9,B7
2230 DATA CDC1D0D9 7E2DD985 D11C123E,7D
2240 DATA C88C1C12 1CD97ED9 CDCDD0EB,23
2250 DATA 7323722C D9C90E08 06087EB7,2F
2260 DATA FA11D112 2C1310F6 3E28835F,7B
2270 DATA 3001140D C209D1C9 2100F0D9,A1
2280 DATA 0633D97E 8738182C 2C2C5E2C,75
2290 DATA 562C7E23 E5666FCD 07D1E13E,A1
2300 DATA 04856FD9 10E4C93E 0A856F30,FA
2310 DATA 012418F3 79CDD9D0 110A007E,B8
2320 DATA 87D8190C 10F9C9##          ,56
2329 '■■  KEY SCANNER  ■■■■■■■■■■
2330 DATA 05C0F304 D3E32100 E036082C,DD
2340 DATA 7E2D3602 2C6ECB0D 17E60312,67
2350 DATA D3E1FBC9 D3E32100 E036072C,98
2360 DATA 6EAFCB5D 200181CB 55200191,B9
2370 DATA D3E1C91A ##                ,97
2379 '■■  MAIN SUBROUTINE  ■■■■■■■■
2380 DATA 1A13CDCD D0C301D0 F31ACDA6,AB
2390 DATA D0CD21D1 CDE6CFFB C93E05B8,D0
2400 DATA C0F3EB4E 2346E5CD 4DD1D138,2E
2410 DATA 05781204 FBC90603 131A772C,30
2420 DATA 10FA2D79 12CDE5D0 04FBC9F3,FF
2430 DATA 1A4F2100 F0110A00 060C2C2C,FF
2440 DATA 7E81FE1F 3802D61F 77CDE5D0,44
2450 DATA 1910EF19 0607CD6F D40DCD6D,95
2460 DATA D4CD6DD4 0D0D0608 CD6FD4FB,15
2470 DATA C906027E 8738132C 2C7E81FE,76
2480 DATA 1F300977 CDE5D019 10ED0DC9,3D
2490 DATA 2D2D36FF 18F505C0 F3D51A3C,7F
```

たのがDCEXPです。今の時点でver6.0といったらどんなにこねたかよくわかるでしょ。はっはっはっ。もうちょっとこねるつもりですけどね。

BASICがBUGってます

まず音楽を演奏しながらということ。割り込んだあとレジスタを破壊して返すらしく，結構悩まされた。

あとUSR命令のBUG。これが強烈でUSR($～，A$) というふうに入力だけにすると変なところのメモリを大量に書き変えて知らん顔で実行を続けるんですよね。1か月間わからなかった。

ではメインについて

1010行のMC＝27という値は機械をそれぞれ個有の値で，ゲーム中音楽がとぎれるようなら値を自然数の範囲で小さく，ゲームがたまに止まってしまうようなら大きくというふうに調節してください。

また我々のハイスコアは281です。そうやすやすとはだせないはずです。

P.S.もろもろ

DCEXPは何らMZ-1500特有のことをやっていません。つまりMZ-700でもそのまま動きますからBASICリストさえ移植すれば，まんま動くはずです（音楽はとりあえず削ればいいと思う)。ためしていませんが，いざと思われたかたはやってみてください。

ゲーム中Ⓢキーでポーズです。ラジコンは岩を落とさない奴もいますよ。あしからず。

最後になりましたが,「カンジンのところを説明しないで，何が共通で，どこがOSやねん」とお嘆きのあなた!?

たとえばDCEXP用のキャラクタ作成プログラムとか, カンジンの説明とか, 超具体的な使いかたとかがもし目の前にあったら，DCEXPを使いたいと思われますか?

なんて考えながら，ではまたいずれ……。

《第1表》変数表

SC, HI	スコア，ハイスコア
MC, MU	音楽ループ関連
RO	岩を落とすy座標
CO	画面クリアの色

★参考文献

・oh！X　1988年10月号

・音楽の教科書

・その他多くのMZ-1500関連の書物

CHECKER FLAG

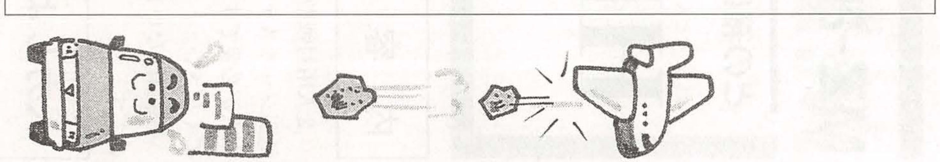
Dr.D:「DCEXP」を使えば，このような8×8のデカキャラをホイホイ動かすことができる。スペースの関係などでくわしくは説明できんので，**リスト2**を各自研究してくれたまえ。ちなみに＄D400(パターンNo.x1＋データ×40，ダミー)…データをパターンNO.で示された領域に展開＄D408がパターン表示。＄D415（バッファNo.＋個数＋パターンNo.＋X座標＋Y座標, バッファNo.)…バッファNO.から個数分のバッファで空きを一つさがしてバッファにキャラプット。参考までに。

★影さんなんでX68000のことをX68Kと言うのですか？(埼玉県志木市・うきゃきゃのきゃ14才)……【**影**：1000gが1kgなのと同じことだよ。**つぐ美**：影さんなんだか教えかたが投げやり。**Dr.D**: 影君に頭を使わせるからこうなるのじゃ。**影**：そりゃないっすよ，Dr.。】

```
2500 DATA CB3F4FCD BDCF2179 F086772C,65
2510 DATA 08CDE5D0 08D60BFE 19303A11,05
2520 DATA E6F001F6 FFEBD906 08D9CDED,31
2530 DATA D4382109 D910F601 0003D9CD,BF
2540 DATA EDD43009 36FF09D9 0C10F318,38
2550 DATA 0409D910 ED79D112 0601FBC9,0A
2560 DATA E5EB11A0 F0CD08D5 E111AAF0,A7
2570 DATA CD08D5D1 3EFF1218 E77E873F,0D
2580 DATA D02C1C1A 96C605FE 0C300A2C,03
2590 DATA 1C1A962D 1DC604FE 0B2B1BC9,F8
2600 DATA 36FF2CEB 360B2C1A 772C1C1A,AC
2610 DATA 77C3E5D0 05C0F31A 4F060211,29
2620 DATA F0F0C51A FE0C2009 1C1C1A1D,61
2630 DATA 1DB9DC3D D5C13E0A 835F3001,E0
2640 DATA 1410E7FB C90E1306 02D5CD4D,E7
2650 DATA D1D1D03E 0D123608 2C1C1A77,E6
2660 DATA 2C1C1A77 CDE5D0EB CDE5D0EB,B3
2670 DATA C9##                      ,C9
```

《リスト2》きらきらHIWAYのメイン・プログラム・リスト

```
1000 DIM M$(2,2):HI=0:CO=$10
1010 TEMPO 6:MC=27
1020 GOSUB 1660:POKE 23666,255
1030 GOSUB 1580:GOTO 1500
1040 K=0:SC=0:RO=0:PP=1:MU=0:GOSUB 1580
1050 USR($D415,CHR$(13,1,9,24,22),A$)
1060 USR($D408,CHR$(CO),A$)
1070 CURSOR 20,0:PRINT[4]USING"HI-SCORE:#####";HI;
1080 TI$="000000"
1090 '■■  MAIN LOOP  ■■■■■■■■■■■■■
1100 IF MU MOD MC THEN 1120
1110 A=MU¥MC:MUSIC M$(0,A);M$(1,A);M$(2,A)
1120 X=INT(RND(1)*24)+12
1130 IF (RND>.5)+(TI$<"000006") THEN 1160
1140 USR($D415,CHR$(25,PP,12,X,30),A$)
1150 IF K<8 THEN USR($D415,CHR$(21,4,10,X,30),A$)
1160 IF K>2 THEN USR($D415,CHR$(14,3,INT(RND(1)*5)+3,INT(RND(1)*24)+12,0),A$)
1170 KK=(K+4)¥6
1180 USR($D43B,CHR$(KK),A$)
1190 USR($CFA1," ",K$)
1200 USR($D48A,CHR$(KK),B$)
1210 USR($D518,CHR$(RO),A$)
1220 USR($D408,CHR$(CO),A$)
1230 B=ASC(B$):L=ASC(K$)
1240 K=K+((L AND 1)=0)*(K<29)+((L AND 2)=0)*5
1250 K=-K*(K>0)
1260 RO=SC¥20:IF RO>15 THEN RO=15
1270 PP=RO¥2+1
1280 IF B=255 THEN 1400
1290 SC=SC+B
1300 PRINT[6]USING"Ⓜ  SCORE:#####";SC;
1310 MU=(MU+1) MOD MC*3
1320 GET K$:IF K$<>"S" THEN 1100
1330 '■■  PAUSE  ■■■■■■■■■■■■■■
1340 I=1:MUSIC STOP
1350 PRINT[I]"Ⓜ  [ PAUSE! ] "
1360 GET K$:IF K$<>"" THEN MU=(MU¥MC)*MC:GOTO 1100
1370 I=I+1:IF I>7 THEN I=1
1380 GOTO 1350
1390 '■■  GAME OVER  ■■■■■■■■■■■■■
1400 IF HI<SC THEN HI=SC
1410 SOUND=(6,4):SOUND=(14,6)
1420 MUSIC STOP
1430 FOR I=0 TO 33:USR($D43B,CHR$((K+I)¥6),A$):USR($D408,CHR$($20),A$):J=4+I/3
1440 SOUND=(7,J);SOUND=(15,J):NEXT
1450 PRINT[2]"Ⓜ X X X X X  G A M E  O V E R  X X X X X";
1460 I=0
1470 GET K$:IF K$<>"" THEN 1040
1480 I=I+1:IF I<300 THEN 1470
1490 '■■  DEMO  ■■■■■■■■■■■■■■
1500 PRINT[6]"Ⓜ $ $ $ $   ❾キ ラ キ ラ  ❾H I W A Y   $ $ $ $";
1510 GET K$:IF K$<>"" THEN 1040
1520 IF RND>.3 THEN USR($D415,CHR$(21,6,13+(RND>.4)*(INT(RND(1)*4)+6),INT(RND(1)
*24)+12,30),A$)
1530 USR($D408,CHR$(CO),A$)
1540 USR($D43B,CHR$(1),A$)
1550 IF RND>.5 THEN USR($D518,CHR$(4),A$)
1560 GOTO 1510
1570 '■■  INIT 2  ■■■■■■■■■■■■■■
1580 PRINT[0]"Ⓔ"
1590 USR($CFD4,CHR$($5A),A$):USR($D0B3)
1600 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1
1610 USR($D415,CHR$(1,4,0,I*12+17,J*15),A$):NEXT J,I
1620 FOR I=1 TO 2:FOR J=0 TO 3
1630 USR($D415,CHR$(5,8,I,I*39-35,J*8),A$):NEXT J,I
1640 RETURN
1650 '■■  INIT 1  ■■■■■■■■■■■■■■
1660 FOR I=0 TO 12:READ A$
1670 B$=CHR$(I)+HEXCHR$(A$)
1680 USR($D400,B$,B$)
1690 NEXT
1700 B$=CHR$(13)+HEXCHR$(A$)
1710 USR($D400,B$,B$)
1720 MUSIC "O3S0V15";"O2S0V14";"O2S0M3V12"
1730 FOR I=0 TO 2
1740 READ M$(I,0),M$(I,1):M$(I,2)=M$(I,1)
1750 NEXT
1760 RETURN
1770 '■■  CHR DATA  ■■■■■■■■■■■■■■
1780 DATA 0000700000000070 0000000070000000 0070000000007000 0000007000000000 70
00000000700000      :'CENTER
1790 DATA 0000001FBF000000 1FBF0000029FBF00 00001FBF0000001F BF0000001FBF0000 00
1FBF0000001FBF      :'GARD LEFT
1800 DATA 3F7E0000003F7E00 00003F7E0000003F 7E0000003F4A0000 003F7FF000003F7E 00
00003F7E000000      :'GARD RIGHT
1810 DATA 003C0F0000078C63 18C0F34CD335AD01 8C631800000CD334 C0318C6319AD034C D3
35A00000D03400      :'DOLLER
1820 DATA 0001BD900B00042F 909F058561096B00 AC21584BB0856108 4915842159291085 61
253FB09294FFE0      :'STRAWBERRY
1830 DATA 000000000056B5A D6A0AFAAB5D6B5F5 6B5AD6B5F56B5AD6 B4AD6B5AD694056B 4A
529F003FFFFFFF      :'ORANGE
1840 DATA 0000000129000000 00C90000001BE6F7 8C637CCD035BFF19 BF003DE335BFF78C D6
B7FF035ADFFFE0      :'BANANA
1850 DATA 0000001D6B000073 893F01CE73A527AD 4E739CE7F7BDEF79 AD4A5294A529F7BD E6
B5AD07FFFFFFFF      :'CAKE
1860 DATA 0000948000001294 A400024494A40048 9294D52048929AD5 3F48929AD53F0252 94
A7FF003FFFFFE0      :'ROCK
1870 DATA 01CC669C0031BC63 35BF31BC6319BF32 108FFDBF318C6335 BF3191FFB5BF018C D6
B7FF003FFFFFE0      :'CAR
1880 DATA 000A528000017A52 B00029CA56318029 CAC6319F014AC633 FF008A2627E01243 30
A53F07FFFFFFFF      :'BOMBER
1890 DATA 000090012048009A A400056A9AA6A902 6B56D5204A5356B5 29002ADAB6A00253 54
D5204800902409      :'BOMB!!
1900 DATA 000040000DEF7D5 AD60DEF645AD6007 FE4FFFFF07FE6FFF FF0036658000000 0F
80000001FFFC00      :'PLANE
1910 '■■  MUSIC DATA  ■■■■■■■■■■■■■■
1920 DATA "M6G104C4C1CC-BCD403B1G4G1+#D3+C#DFG6"
1930 DATA "M2G104CCCD#DDC03#G0GF1FF#G+C+C+D+CGGG#GGFD#DM8C6"
1940 DATA "M6G1#D4#D1#D#DDC-B4D1G4G1G3#DCC-B6"
1950 DATA "M2G1#D#D#DFGF#D#DFFFF#G#G#G#GGGGF1#DD-B-BC6"
1960 DATA "R9-G1C3C#G#GG6"
1970 DATA "R4 O1G1G+C5#G1#G#GFF3FG1RGGGGGG+C6"
```



MZ-1500

★ドラゴン・ボールで古い流行語「ぷっつん」がでてきたが，今や「カポシ」を知る者も同じくらい少ないと思う。……しかし今だに使っているボクっていったい……。(北海道北見市・飯田康弘18才)……【編：カポシを知っているなんてそうとう古くからの読者だね。】

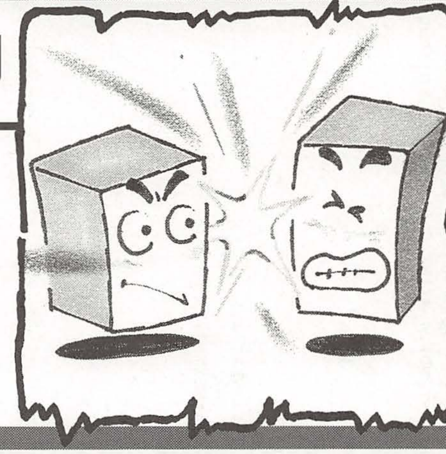
MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用

どの箱にひそんでいるんだ!?

HIDE'N DON

はいどんどん

●佐藤　拓也



内　容

２人用対戦型アクション・ゲーム。最低限ジョイスティックが１本と対戦する友人が必要です。『はいどんどん』と呼んでください。

BGMはないけどやたら騒がしいゲームです。

入力しよう

プログラムは２本立てです。**リスト１**を実行して，PCGを定義してから**リスト２**を実行してください。

自信作なのでぜひ入力してほしいのですが，プログラムがひじょうに長いうえに汚いので気長にゆっくりと打ち込みましょう。

操作の説明

とにかくプレイヤー２はジョイスティック１，プレイヤー１はキーボードのカーソル・キーとスペース・キー，またはジョイスティック２ということにご注意を。

ジョイスティックを２本持っているかたはぜひ360行の“GOSUB＊INK”をはずして注釈以降と取り替えてください。速くなります（そのときはプレイヤー１はジョイスティック１，プレイヤー２はジョイスティック２になります）。

ゲームがはじまるときに左にいるのがプレイヤー１，右にいるのがプレイヤー２です。しかし，プレイヤーは周囲に散らばっているブロックと同化してしまうのでどれが自分だかわからなくなってしまうでしょう。

その自分をカーソル・キーまたはジョイスティックで４方向に動かします。

ところで，ブロックには色ちがいの２種類がありますが，片方は単なる壁です。もう片方のブロックは，壊す，飛ばすができ，自分でそれを作ることもできます。

また，もちろん壁は通れませんが，そのブロックには乗り移ることができます。入れかわるといったほうがわかりやすいかもしれません。

スペース・キーまたはトリガーを押すと顔がでます（力んでる）。このときに移動キーを押し，その方向にブロックがなければブロックを作りはじめます。二つ続けてあれば，ブロックを壊しはじめます。一つだけあれば，それを飛ばします。

なお，スペース・キーまたはトリガーをずっと押し続けると表情が変わります（大変に力んでる）。このときにブロックを完成させると，爆弾入りブロックになります。

闘う

相手のプレイヤーにブロックをぶつける，相手を飛ばす，などによって相手にダメージをあたえます。そしてパワーがゼロになったプレイヤーが負けです。

３勝したほうが最終的な勝者となります。

爆弾の効用

爆弾に乗り移ると爆発してダメージを受けます。壊すとふっとばされます。

ふっとばされたプレイヤーは，ブロックを破壊しつつ（そのたびに少しずつダメージを受ける）進み，壁に当たったときにダメージを受けます（爆弾に当たると跳ね返る）。

これは相手に飛ばされたときも同じです。ふっとばされた時点ではダメージを受けません。わざと爆弾にふっとばされて相手に体当たりをすると相当なダメージがあたえられます(ボディ・アタックとでも呼んでおこう)。

また，ブロックを飛ばしたとき，それが飛んでいる間は，飛ばしたほうのプレイヤーは動けません。それは相手を飛ばしたときも同じですが，相手が爆弾に当たって跳ね返ってきたらさっさと逃げましょう。

最後に

この手のゲームはリストが短いと相場がきまっているのにもかかわらずこの長さ。ちょっと，いろんなことができるようにしすぎたので汚くなってしまいました。こんなに長いとプログラムが相当下手だと思われそうですが（実際そうだけど)，結構大変だったんです。俺ならもっと短くきれいにできるぞと言う君，移植してみよう。

このゲームはかけひきが重要です。ブロックに隠れて相手に忍び寄るのもよし，爆弾を仕掛けまくるのもよし，特攻隊に命をかけるのもよいでしょう。

あと，バグですが，一発殺しという必殺技もありますよ。

自分ではなかなかよくできた（プログラムを除いて）と思うのですが，どうでしょうか？

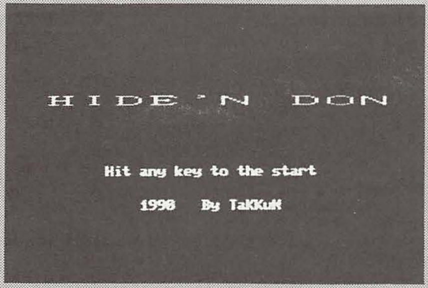
★今度でた“Mr.PC”というパソコンはなんと声がでる。早く買いたいものだ。(東京都八王子市・VAL17才)……【編：そうそう，今度でる「パピコン」ってパソコンは音がでるそうで……。影：そうそう，今度買った僕の貯金箱，なんと牛がでてきて……。】

《第1表》変数表

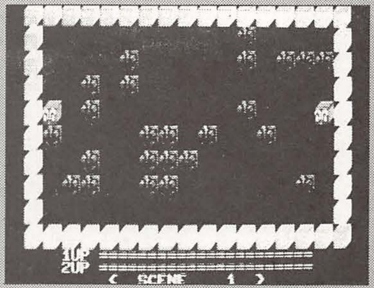
SN	面数
PL	プレイヤー番号
X( ), Y( ) XP( ), YP( ) CX( ), CY( ) XP, YP	座標系
CH	仮想V-RAM
LI( )	体力
WN	ポイント
CF( ) CF2( )	フラグ
CG$( )	フェード用PCGデータ

CHECKER FLAG

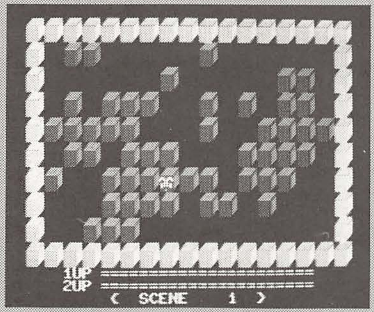
Dr.D：ほーほー。
影：ホータルこいあっちのDr.は…。
Dr.D：何かなぁ……(怒)などと影君と遊んでる場合ではない。さっきの「ほーほー」というのは感動の表現だったわけだねえ。というのもこのゲーム。新しいアイデアで埋めつくされとる。これがすご…(つづく)



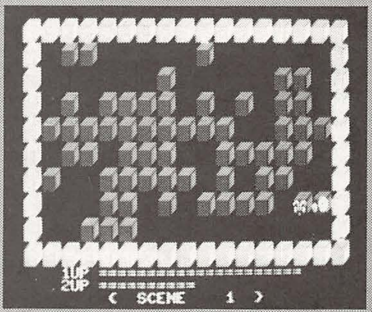
▲《写真1》タイトルの文字がのびたりちぢんだりしておもしろいのダ。対戦ゲームです



▲《写真2》最初にそれぞれの自分の位置をよく覚えておこう



▲《写真3》ブロックを作り，ブロックからブロックへと移動して相手を攻撃するチャンスをうかがおう



▲《写真4》相手にブロックを飛ばしたり爆弾をしかけたりしてダメージを与えるのダ！3勝したほうが勝ちです

《リスト1》HIDE'N DONのキャラクター定義プログラム・リスト

```
 10 '=====  HIDE N DON PCG DATAS =====
 20 '               BLOCK WALL
 30 data 00000000 00FFFFFF 070F1F3F 7FFFFFFF 070F1F3F 7F000000
 40 data 00010307 0FFFFFFF FFFEFCF8 F0E0E0E0 FFFFFFFF FF1F1F1F
 50 data FFFFFFFF FFFFFFFF FFFFFFFF FFFFFFFF 00000000 00000000
 60 data FFFFFFFE FCF8F0E0 E0E0E0E0 E0E0E0E0 1F1F1F1E 1C181000
 70 '               Ugu..
 80 data 00000000 000071DB 00000000 00FFFFFF 070F1F3F 7F0071DB
 90 data 00010307 0F1FDF7F 00000000 00E0E0E0 FFFEFCF8 F000C060
100 data 8A0A6A6A 60000400 FFFFFFFF FFFFFFFF 8A0A6A6A 60000400
110 data 3F1FDFDE DC181000 E0E0E0E0 E0E0E0E0 2000C0C0 C0000000
120 '               UguGuGuuu..
130 data 00000000 0000C061 00000000 00FFFFFF 070F1F3F 7F00C061
140 data 00010307 0F7FFFDF 00000000 00E0E0E0 FFFEFCF8 F060E0C0
150 data 6336146D 61000C00 FFFFFFFF FFFFFFFF 6336146D 61000C00
160 data 1F1FDFDE 9C181000 E0E0E0E0 E0E0E0E0 0000C0C0 80000000
170 '               UGE 0
180 data 00000000 01030707 00000000 01FFFFFF 070F1F3F 7F030707
190 data 00010307 CFFFFFFF 00000000 C0F0F878 FFFEFCF8 F0F0F878
200 data 67F7F3F3 61000000 FEFF9F9F FFFFFFFF 66F79393 61000000
210 data FFFFFFFE FC181000 3878F8F0 E0E0E0E0 3878F8F0 E0000000
220 '               UGE 1
230 data 0000387C FEFEFFFF 0000387C FEFFFFF7 070F3F7F FFFEFFF7
240 data 00010307 0F1F1F1F 00000000 00E0E0E0 FFFEFCF8 F0000000
250 data FFFFFEFE 7D310000 E3F7FFFF FFFFFFFF E3F7FEFE 7D310000
260 data 1F1F7FFE FCF8F000 E0E0E0F0 3030E0E0 000060F0 3030E000
270 '               BOMB 0
280 data 00000000 181F0F0C 0010183F 7FFF7F3F 00000000 181F0F0F
290 data 00000020 70FCB830 103078FC FEFFFEFC 00000020 70FCF8F0
300 data 0C081F3F 0E000000 3F3F7FFF 7F1F0F04 0F0F1F3F 0E000000
310 data 7030B8F0 10000000 FCFEFFFE FCF83810 F0F0F8F0 10000000
320 '               BOMB 1
330 data 00000000 00000407 00000000 02060F3F 00000000 00000407
340 data 00000000 00003060 00000010 1838F8F0 00000000 00003060
350 data 03070000 00000000 0F1F1F31 01000000 03070000 00000000
360 data E0E0F020 00000000 F0F8FCF8 E0800000 E0E0F020 00000000
365 init "CRT2:320,200,16":init "CRT:80,25":cls 3:locate 11,5
366 print "２人用対戦型アクションゲーム「ＨＩＤＥ′Ｎ ＤＯＮ」の"
367 print spc(21);"ＰＣＧを定義しています。お待ち下さい。"
370 for I=0 to 27 :read D$:def chr$(189+I)=hexchr$(D$):next
380 for I=32 to 122:A$="":B$="":for J=1 to 8
390 D=asc(mid$(cgpat$(&H200+I),J,1)):A$=A$+chr$(D xor D*2 xor D/2)
400 B$=B$+chr$(D or D*2):next:cgpat$ (I)=A$+B$+B$:next
410 cls:locate 21,5:print "定義が終了しました。"
```

★こんにちは！ハイさようなら。あとはご自由に(笑)。(神奈川県平塚市・杉山　智16才)……【影：つぐ美ちゃん，軍人将棋やろうぜ！つぐ美：いいわよ，編さん審判お願いね。影：よーし，そりゃ，大将だ。つぐ美：そこは地雷よ。影：ドカーン!!】

《リスト2》HIDE'N DONのメイン・プログラム・リスト

```
 10 '  = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = =
 20 '                  H I D E ' N  D O N
 30 '              1 9 9 0     B y  T a K K u N
 40 '          = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = =
 50 '      = = = = = = = = = = = = = = = = = =  S e t - u P
 60 clear max:option base 0
 70 def int A-Z:dim CH%(16,10),CG$(3,2):klist 0:pen 0:click off:restore
 80 print chr$(4):cls 3:init "CRT2:640,400,4":init "CRT:40,25,0":play init
 90 for I=0 to 9:CH$(I+1)=chr$(177+I*4,178+I*4,29,29,31,179+I*4,180+I*4):next
100 CH$(0)=chr$(32,32,29,29,31,32,32):cgen 1
110 for I=0 to 2:for J=0 to 3:read CG$(J,I):next J,I
120 for I=0 to 1:for J=0 to 3:def chr$(177+J+I*4)=hexchr$(CG$(J,I)):next J,I
130 view@ (0,0)-(0,0):for J=1 to 8:for I=0 to 9
140 symbol (24+I*64-J*3,120+J*20),mid$("HIDE'N DON",I+1,1),J,1,1+I mod 3,,,1
150 next I,J
160 *TIT ' = = = = = = = = = = = = = = = = = = =  T i t l E
170 color=(0,15):roll@:locate 7,15:print "Hit any key to the start"
180 locate 11,18:print "1990   By TaKKuN":restore *SD
190 view@ (5,140)-(639,160):color=(0,0):key 0,"":J=1
200 for I=1 to 7:roll@ J*20:color=(1,7+I),(2,8+I),(3,5+I)
210 if inkey$<>"" or strig(1)+strig(2) goto *READY
220 pause 1:next:J=-J:goto 200
230 *READY ' = = = = = = = = = = = = = = = = = =  R e a d y
240 cls:view@ (0,0)-(0,0):LI(0)=220:LI(1)=220
250 SN=1:A=0:WN(0)=0:WN(1)=0:gosub *BRA
260 *READY2:gosub *STA
270 locate 7,21:print "1UP":locate 7,22:print "2UP"
280 locate 12,23:print "<  SCENE   ";SN;" >";:color=(0,0):pause 5:A=0
290 repeat:locate 11+A,21:print chr$(-(A<LI(0)¥10)*61);
300        locate 11+A,22:print chr$(-(A<LI(1)¥10)*61);
310 gosub *SE1:A=A+1:until A=>LI(0)¥10 and A=>LI(1)¥10
320 CF(0)=0:CF(1)=0:CF2(0)=0:CF2(1)=0
330 for I=0 to 2:for J=0 to 3:def chr$(185+J)=hexchr$(CG$(J,I)):pause 1
340 next J,I:X(0)=1:Y(0)=4:X(1)=15:Y(1)=4:CH%(X(0),Y(0))=8:CH%(X(1),Y(1))=8
350 *MAIN  ' = = = = = = = = = = = = = = = = = =  M a i n
360 PL=1-PL:gosub *INK  '  ST=stick(PL+1):SR=strig(PL+1)
370 on CF(PL)-2 goto *SHOT,*ATTACK,*MAIN:if ST and (ST mod 2)=0 then *MAIN2
380 locate X(PL)*2+3,Y(PL)*2+1:CF(PL)=0
390 if SR=0 then CF2(PL)=0:print CH$(3);:goto *MAIN
400 if CF2(PL)<40 then print CH$(5);:CF2(PL)=CF2(PL)+1 else print CH$(6);:
410 goto *MAIN
420 *MAIN2 ' = = = = = = = = = = = = = = = = = =  M a i n  I I
430 XP(PL)=(ST=4)-(ST=6):YP(PL)=(ST=8)-(ST=2):XP=X(PL)+XP(PL):YP=Y(PL)+YP(PL)
440 if CH%(XP,YP)>6 and CH%(XP,YP)<>8 then *MAIN
450 if SR<>0 and CF2(PL) goto *MAKE
460 CF(PL)=0:if CH%(XP,YP)=8 or XP=CX(1-PL) and YP=CY(1-PL) then *MAIN
470  if CH%(XP,YP)=2 or CH%(XP,YP)=1 then
480    CH%(XP,YP)=CH%(XP,YP)-1:locate XP*2+3,YP*2+1
490    print CH$(CH%(XP,YP));:goto *MAIN
500  end if
510  if CH%(XP,YP)=0 then
520  gosub *SE2B:locate X(PL)*2+3,Y(PL)*2+1:print CH$(0);:CH%(X(PL),Y(PL))=0
530      else
540  gosub *SE3B:CH%(X(PL),Y(PL))=3:locate X(PL)*2+3,Y(PL)*2+1:print CH$(3);
550  end if:X(PL)=XP:Y(PL)=YP:if CH%(X(PL),Y(PL))=5 then
560  LI(PL)=LI(PL)-10:gosub *SE2:gosub *STATUS:gosub *UGE
570  end if:CH%(X(PL),Y(PL))=8
580 locate X(PL)*2+3,Y(PL)*2+1:print CH$(3);:goto *MAIN
590 *MAKE  ' = = = = = = = = = = = = = = = = = =  M a k e
600 if CH%(XP,YP)=8 then
610 CF(PL)=5:CF(1-PL)=4:AX(1-PL)=XP(PL):AY(1-PL)=YP(PL):gosub *SE2:goto *MAIN
620 end if:if CF(PL)<>1 and CH%(XP,YP)<>0 then *MAKE1
630  if CH%(XP,YP)>2 or CF(PL)=2 then *MAIN
640  CH%(XP,YP)=CH%(XP,YP)+1:gosub *SE1B
650  locate XP*2+3,YP*2+1:print CH$(CH%(XP,YP));:CF(PL)=1
660  if CF2(PL)=40 and CH%(XP,YP)=3 then CH%(XP,YP)=5:CF2(PL)=1
670 goto *MAIN
680 *MAKE1 ' = = = = = = = = = = = = = = = = = =  B r o k e n
690  if CH%(X(PL)+XP(PL)*2,Y(PL)+YP(PL)*2)=0 then
700    if XP=CX(1-PL) and YP=CY(1-PL) then
710     CF(1-PL)=0:CX(1-PL)=0:goto *MAIN
720    else
730     SC(PL)=CH%(XP,YP):CX(PL)=XP:CY(PL)=YP:CF(PL)=3:gosub *SE6:goto *MAIN
740    end if
750  end if
760 if CH%(XP,YP)=5 then
770  gosub *SE4:gosub *BOM:CH%(XP,YP)=0:CF(PL)=4
780  AX(PL)=-XP(PL):AY(PL)=-YP(PL):goto *MAIN
790 end if:CH%(XP,YP)=CH%(XP,YP)-1:gosub *SE1B
800  locate XP*2+3,YP*2+1:print CH$(CH%(XP,YP));:CF(PL)=2
810 goto *MAIN
820 *SHOT  ' = = = = = = = = = = = = = = = = = =  S h o t
830  if CH%(CX(PL)+XP(PL),CY(PL)+YP(PL))=8 then
840    CX(PL)=0:CF(PL)=0:PL=1-PL:LI(PL)=LI(PL)-SC(1-PL)*10-(SC(1-PL)=5)*20
850    gosub *SE2:gosub *STATUS:gosub *UGE:goto *MAIN
860  end if
870  if CH%(CX(PL)+XP(PL),CY(PL)+YP(PL))<>0 then CX(PL)=0:CF(PL)=0:goto *MAIN
880  locate (CX(PL))*2+3,(CY(PL))*2+1:print CH$(0);
890  CH%(CX(PL),CY(PL))=0:CH%(CX(PL)+XP(PL),CY(PL)+YP(PL))=SC(PL)
900 CX(PL)=CX(PL)+XP(PL):CY(PL)=CY(PL)+YP(PL)
910 locate (CX(PL))*2+3,(CY(PL))*2+1
920 print CH$(SC(PL)+(SC(PL)=5)*2);:goto *MAIN
930 *ATTACK '= = = = = = = = = = = = = = = = = =  A t t a c k  (される)
940 XP=X(PL)+AX(PL):YP=Y(PL)+AY(PL)
950  if CH%(XP,YP)=7 then
960   CF(PL)=0:CF(1-PL)=CF(1-PL)*-(CF(1-PL)<>5):CF2(PL)=0:CF2(1-PL)=0
970   LI(PL)=LI(PL)-20:gosub *SE3:gosub *STATUS:gosub *UGE:goto *MAIN
980  end if
990  if CH%(XP,YP)=8 then
```


★影さん，私のヒマ買ってください。(神奈川県厚木市・受験戦争終戦17才)……【影：買ってもよいが1000＄以上はださんぞ。それでもよいか。それともこのセントチャールズプレイスとマービンガーデンとリーディング鉄通と交換ということで手を打たんか!!】

```
1000     locate X(PL)*2+3,Y(PL)*2+1:print CH$(5);:PL=1-PL:gosub *SE5:gosub *UGE
1010     CF(PL)=4:CF(1-PL)=0:AX(PL)=AX(1-PL):AY(PL)=AY(1-PL)
1020     LI(PL)=LI(PL)-40:gosub *STATUS:goto *MAIN
1030  end if
1040 if CH%(XP,YP)>0 and CH%(XP,YP)<4 then
1050   CH%(XP,YP)=CH%(XP,YP)-1:locate XP*2+3,YP*2+1:print CH$(CH%(XP,YP));
1060   LI(PL)=LI(PL)-5:gosub *SE1B:gosub *SE1B:gosub *STATUS:goto *MAIN
1070 end if
1080 if CH%(XP,YP)=5 then
1090  CH%(XP,YP)=0:gosub *SE4:gosub *BOM:AX(PL)=-AX(PL):AY(PL)=-AY(PL)
1100  CF(1-PL)=-(CF(1-PL)=4)*4:goto *MAIN
1110 end if
1120 locate X(PL)*2+3,Y(PL)*2+1:print CH$(0);:CH%(X(PL),Y(PL))=0
1130 X(PL)=XP:Y(PL)=YP:CH%(X(PL),Y(PL))=8
1140 locate X(PL)*2+3,Y(PL)*2+1:print CH$(3);:goto *MAIN
1150 *BOM ' = = = = = = = = = = = = = = = = =  B o m b e r
1160 locate XP*2+3,YP*2+1:print CH$(10);:for I=0 to 300:next
1170 locate XP*2+3,YP*2+1:print CH$(9);:for I=0 to 1200:next
1180 locate XP*2+3,YP*2+1:print CH$(10);:for I=0 to 300:next
1190 locate XP*2+3,YP*2+1:print CH$(0);:return
1200 *UGE ' = = = = = = = = = = = = = = = = =  U g e !
1210 locate X(PL)*2+3,Y(PL)*2+1:print CH$(7);:for I=0 to 600:next
1220 locate X(PL)*2+3,Y(PL)*2+1:print CH$(8);:for I=0 to 600:next:return
1230 end
1240 *STATUS  ' = = = = = = = = = = = = = = =  S t a t u s
1250 locate 11+(LI(PL)¥10)*-(LI(PL)>0),21+PL:print string$(22-LI(PL)¥10,32);
1260 if LI(PL)=<0 then *LOST else return
1270 *SCR ' = = = = = = = = = = = = = = = = =  S c r e e n
1280 for Y=0 to 9:for X=0 to 16:CH%(X,Y)=0:next X,Y
1290  for I=0 to 30:CH%(int(rnd*15)+1,int(rnd*7)+1)=3:next
1300  for X=0 to 16:CH%(X,0)=7:CH%(X,9)=7:next
1310  for Y=0 to 9:CH%(0,Y)=7:CH%(16,Y)=7:next
1320 for Y=1 to 8:read A$:A=val("&H"+A$):for X=1 to 15:AC=2^(15-X)
1330     if (AC and A)=AC then CH%(X,Y)=7
1340 next X,Y
1350 for Y=0 to 9:for X=0 to 16:locate X*2+3,Y*2+1
1360  if CH%(X,Y)=7 then print CH$(4)
1370  if CH%(X,Y)=3 then print CH$(3)
1380 next:next:locate 5,9:print CH$(5):locate 33,9:print CH$(5):return
1390 *INK ' = = = = = = = = = = = = = = = = =  I n k e y
1400 ST=stick(2-PL):SR=strig(2-PL)
1410 out $E8,3:IK=(not (inp($EA)) and 2):IK2=(not (inp($EA)) and 120)
1420 if PL=0 then
1430  SR=SR+(IK=2):ST=ST-((IK2=8)*8+(IK2=16)*2+(IK2=32)*4+(IK2=64)*6)
1440 end if:return
1450 *STA ' = = = = = = = = = = = = = = = = =  S t a r t
1460 screen 0,(0)                           .'  123  123
1470 locate 6,9:print "PLAYER ONE";chr$(31);"  VS   ";chr$(30);"PLAYER TWO"
1480 locate 9,11:print "POINT";WN(0);spc(9);"POINT ";WN(1)
1490 play "T170@13@V11003L8","T170@22@V11005L8","T170@22@V11403L8@V11005@M2"
1500 A$="C<C>CDEFGFGFERER4.":B$="CCCCCCCCCCRCR4."
1510 C$="03L4RCR{CC}RCRCR{CC}RCRCC":play A$+A$,B$+B$,C$:screen 1,(0)
1520 gosub *SCR:screen 0,(0):color=(0,15):cls:screen 1,(1):return
1530 *LOST' = = = = = = = = = = = = = = = = =  L o s t  G A M E
1540 play "@10L3203CDEDEFEFGFGABBBRBBBRBBB2","@4L3103CDEDEFEFGFGABBBRBBBRBBB2"
1550 gosub *UGE:gosub *BRA:gosub *SE7
1560 gosub *UGE:XP=X(PL):YP=Y(PL):gosub *BOM:pause 20:color=(0,15)
1570 cls:locate 8,9:print "PLAYER =";2-PL;" WON THE SCENE":color=(0,0)
1580 pause 20:cls:WN(1-PL)=WN(1-PL)+1:SN=SN+1:LI(PL)=220
1590 LI(1-PL)=LI(1-PL)+(220-LI(1-PL))/2:if WN(1-PL)<3 goto *READY2
1600 play "T150@13@V11003L8","T150@22@V11005L8","T150@22@V11403L802@M2"
1610 play "CEGEGA4B4AGFEDC","C>C<C>C<C>C<RCRCCC>CCC<","RCRCR{CC}RCRCRCRCCR1R1"
1620 locate 8,9:print "PLAYER =";2-PL;" WON THE GAME":play wait:cls:goto *TIT
1630 *BRA ' = = = = = = = = = = = = = = = = =  B r o k e n  A l l
1640 for I=2 to 0 step -1:for J=0 to 3:def chr$(185+J)=hexchr$(CG$(J,I))
1650 pause 1:next J,I:for I=0 to 3:def chr$(185+I)=string$(48,0):next:return
1660 *SE1 ' = = = = = = = = = = = = = = = = =  S o u n d  e f f e c t
1670 sound 8,16:sound 7,120:sound 1,100:sound $C,5:sound $D,0:return
1680 *SE1B:sound 8,16:sound 7,64:sound 6,PL*20:sound $C,6:sound $D,0:return
1690 *SE2B:sound 8,16:sound 7,71:sound 6,PL*20:sound $C,2:sound $D,0:return
1700 *SE3B:sound 8,16:sound 7,64:sound 6,PL*20:sound $C,6:sound $D,0:return
1710 *SE2:play ,,"05T250L32@24C>>>C"           :return     '  Iti!
1720 *SE3:play ,,"06T250L32@24C>C>C4"          :return     '  Ite～～
1730 *SE4:play ,,"03T250L32@24C8"              :return     '  Bomb!
1740 *SE5:play ,,"0T250L32@10C>C>C>C0@24C@11C":return     '  Boddy Attack !!
1750 *SE6:play ,,"0T250L32@10C>>C"  :return               '  Tei!
1760 *SE7:play ,,"0T250L16@10C>C>C0@24C@10C>02@24C4":return ' Oh My God!
1770 '                       B L O C K   0
1780 data 00000000 00000000 00000000 00E1C183 04060221 61000000
1790 data 00010301 09191003 00000000 00602020 1F0E0018 70000000
1800 data 00000000 00000000 03001038 0C06C030 00000000 00000000
1810 data 01011910 00100000 00002060 602000E0 00000000 00000000
1820 '                       B L O C K   1
1830 data 00000000 00000000 00000000 00FBF3F7 070F0733 7B000000
1840 data 00010301 0D1D1813 00000000 006020A0 7F3E8038 70000000
1850 data 00000000 00000000 E7AF32F9 FC1EC4F2 00000000 00000000
1860 data 030D1D18 14181000 A000E0E0 E06000E0 00000000 00000000
1870 '                       B L O C K   2
1880 data 00000000 00000000 00000000 00FFFFFF 070F1F3F 7F000000
1890 data 00010307 0F1F1F1F 00000000 00E0E0E0 FFFEFCF8 F0000000
1900 data 00000000 00000000 FFFFFFFF FFFFFFFF 00000000 00000000
1910 data 1F1F1F1E 1C181000 E0E0E0E0 E0E0E0E0 00000000 00000000
1920 *SD    '                S c e n e   d a t a
1930 data 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1940 data 7C1F,7087,41C1,0FF8,0FF8,41C1,7087,7C1F
1950 data 70FC,6400,4CFF,1C04,6039,7CF3,0067,7C0F
1960 data 0000,2222,0000,0888,0000,2222,0000,0888
1970 data 0000,3FFA,000A,3F62,237E,2800,2FFE,0000
1980 '     長いプログラムの入力，御苦労さまでした。
```

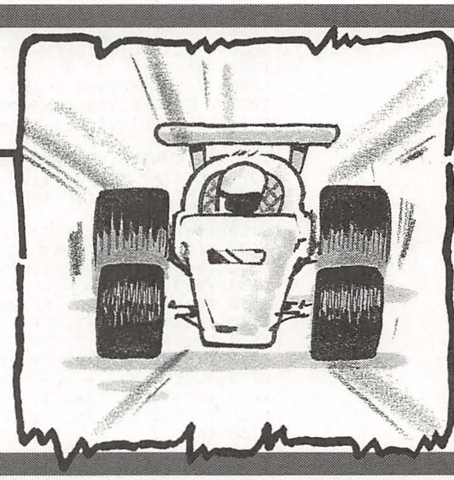

★ぼくの友達が言うには，糸に千円札を付けて道においておくと影さんが釣れるとか？（三重県阿山郡・トマト13才）……**【つぐ美：あらあら千円札なんてごたいそうなものつけなくても，ほら，この子供銀行券で上等よ。ね，影さん！影：そこまで言う，シクシク。】**

PC-6001/mkII/6601/SR
(モード1，ページ2)用

奥義，一点読み！

F-DOT（エフ ドット）

●川原　保則



内　容

見てのとおりのカーレース・ゲームです。できるだけ早くコースを3周してください。

遊びかた

RUNさせると，まずタイトルが表示されます。

ここで，[A]から[J]のキーでAコースからJコースを選んでください。

コースを選ぶと，コース画面を描くため，画面を10秒くらい消します。このとき画面がもどらない場合は，[F1]キー，[F2]キーの順に押すともどります。

コースが描かれるといよいよスタートです。カーソル・キーで車を操作し，コースを3周してください。車は，カーソル・キーの方向に加速しますが，慣性があるので，すぐには思った方向に動きません。

無事完走すると，ラップタイムと合計のタイムが表示されます。このタイムがベストタイムならば，記録が更新されます。

ゲームを途中で終わりたいときや，はじめからやり直したいときは，[CAPS]キーを押してください。[E]キーで終了し，[S]キーで再スタートします。

無事完走した場合，タイトル画面で再現モードを選ぶことができます。これは，その直前に行なったプレイをそのまま再現するモードです。

ただし，プレイ時間が600以上の場合，最後のほうが再現できないことがあります。

プログラムについて

コースを1周したかどうかの判定は，ゴール付近の赤色と青色の部分でのみ行なっています。

赤の部分から青の部分に動いたときに，コースを1周したとみなし，逆に，青の部分から赤の部分に動いたときは，障害物に当たったと判定します。すなわち，ゴール付近での逆走を禁止しているのです。

また，このゲームのウリである再現モードも単純な処理で行なっています。ゲーム中におけるカーソル・キーの情報処理を行なうたびに，メモリに記憶させていきます。

再現モードのときは，逆にカーソル・キーの情報をメモリから読み込んで処理しています。

最後に

このゲームは，操作感覚に慣れればおもしろくなると思います。

ちなみに，私のベストタイムは…スペース・キーを押しながらプログラムを実行させるとわかります。

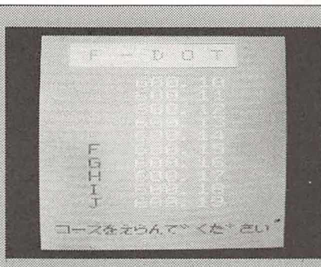
●参考

・'90年7月号　98シリーズ「F3」
　　　　　　　さんや氏作
・F-ZERO　　任天堂
・プリンスオブペルシャ
　　　　　　　ブロダーバンドジャパン

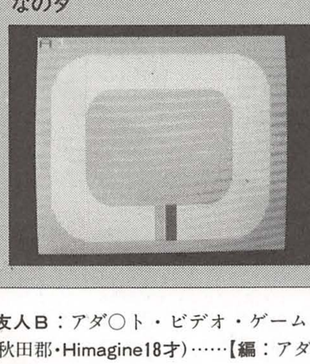
★　　　★

《第1表》変数表

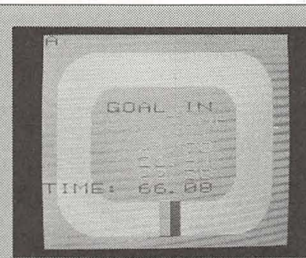
変数	内容
B( )	コース別のベストタイム
T( )	ラップタイム
X,Y	車の座標
V,W	車の速度
P	移動後の場所の色
PI	移動前の場所の色
Q	コース番号
QQ	0：通常　1：再現モード
L	ラップ数
ZZ	プレイデータの番地(D300Hより)



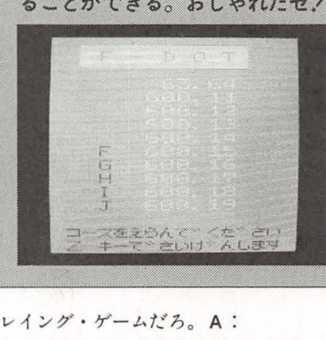
▲《写真1》タイトル画面。コース名のアルファベットを打ち込むとそのコースができるゾ



▼《写真2》まずは簡単なコースからスタート！自分は小さな点なのダ



▲《写真3》ゴールすると各周と合計ラップがでる。うーんまだまだアマイなぁ



▼《写真4》さっき走ったコースは[Z]キーでもう一度自分の走りを見ることができる。おしゃれだぜ！

★友人A：AVGって何だ？友人B：アダ○ト・ビデオ・ゲームさ。A：RPGって何？B：ロリ○ン・プレイング・ゲームだろ。A：……(実話です)。(秋田県南秋田郡・Himagine18才)……【編：アダルト・ゲームばっかりやっていると影さんみたいになっちゃうぞ。】

```
10 REM ●●● F - D O T ●●●
20 A=STRIG(0):DIM C(16),S(16),V(8),W(8),T(3),B(10)
30 KEY 1,"OUT&H":KEY 2,"93,3"+CHR$(13)
40 RESTORE 1030:FOR I=1 TO 10:B(I)=60009+I:IF A THEN READ B(I)
50 NEXT:RESTORE 920
60 FOR I=0 TO 2:READ C,S
70 C(I)=C:C(16-I)=C:S(4-I)=C:S(4+I)=C
80 C(8-I)=-C:C(8+I)=-C:S(12-I)=-C:S(12+I)=-C
90 C(4-I)=S:C(12+I)=S:S(I)=S:S(8-I)=S
100 C(4+I)=-S:C(12-I)=-S:S(16-I)=-S:S(8+I)=-S
110 NEXT
120 REM o● ﾀｲﾄﾙ ●o
130 SCREEN 3,2,2:COLOR 4,1,1:CONSOLE 0,16,0,0:CLS
140 LINE(30,7)-(200,27),2,BF
150 LINE(28,6)-(202,28),3,B
160 FOR I=1 TO 10:COLOR 3-(I>5):LOCATE 3,I+2:PRINT CHR$(64+I);
170 PRINT "  ";:COLOR 2:AA=B(I):GOSUB 810:NEXT
180 COLOR 4:PRINT:PRINT " コースをえらんでください"
190 IF Q>0 THEN PRINT " Z キーでさいげんします";
200 EXEC &H1058:QQ=0:A=0
210 A$=INKEY$:COLOR A+1:LOCATE 3,1:PRINT "F - D O T"
220 A=(A+1)AND 3:IF A$<"A" OR A$>"z" GOTO 210
230 IF (A$="Z" OR A$="z") AND Q>0 THEN QQ=1:A=Q:GOTO 260
240 A=ASC(A$)AND 15:IF A=0 OR A>10 GOTO 210
250 REM o● がめん さくせい ●o
260 Q=A:RESTORE 930:FOR I=1 TO Q+(Q>5)*5:READ M$,N$:NEXT
270 COLOR 2,1,1-(Q>5):CLS:OUT &H93,2
280 A$=M$:FOR K=180 TO 150 STEP -30:X=128:Y=K:PSET(X,Y):V=8
290 FOR I=1 TO LEN(A$) STEP 2:PLAY "o5c32"
300 A=ASC(MID$(A$,I)):B=ASC(MID$(A$,I+1))-64:C=(A<80)*2+1
310 A=(A AND 15)*2-1
320 IF A<0 THEN X=X+C(V)*B*8:Y=Y+S(V)*B*8:LINE-(X,Y):GOTO 350
330 FOR J=1 TO B:V=V+C AND 15
340 X=X+C(V)*A:Y=Y+S(V)*A:LINE-(X,Y):NEXT
350 NEXT:LINE-(128,K):A$=N$:NEXT
360 PLAY "l8cdefgabo6c2":PAINT(120,179),2,2
370 LINE(120,149)-(130,180),3,BF:LINE-(140,149),4,BF
380 RESTORE 910:FOR I=1 TO 8:READ V(I),W(I)
390 IF Q>5 THEN V(I)=V(I)*.6:W(I)=W(I)*.6
400 NEXT:OUT &H93,3:IF QQ GOTO 420
410 COLOR 4:LOCATE 2,0:PRINT"PUSH ANY KEY":GOSUB 770
420 LINE(32,1)-(223,9),1,BF:LOCATE 0,0:PRINT CHR$(64+Q)
430 REM o● ﾒｲﾝ ●o
440 S=.875:IF Q>5 THEN S=.925
450 L=1:V=0:W=0:X=118:Y=170:P=2:ZZ=&HD300:TI=TIME:POKE &HFA5A,0
460 SOUND 1,4:SOUND 0,255:SOUND 7,62:SOUND 8,10
470 COLOR 2:LOCATE 0,0:PRINT L
480 A=STICK(J0):IF QQ THEN A=PEEK(ZZ)
490 IF PEEK(&HFA5A) AND 1 GOTO 840
500 POKE ZZ,A:ZZ=ZZ-(ZZ<&HDCFF)
510 V=V*S+V(A):W=W*S+W(A)
520 PSET(X,Y),P:X=X+V:Y=Y+W:P1=P:P=POINT(X,Y):PSET(X,Y),3
530 SOUND 0,255-(V*V+W*W)*4
540 ON P GOTO 560,480,610
550 IF P1<>3 GOTO 480
560 SOUND 7,47:A=1
570 FOR I=14 TO 0 STEP -.3
580 SOUND 9,I:SOUND 6,RND(1)*32
590 PSET(X,Y),A:A=A+1:NEXT
600 PSET(X,Y),P:X=X-V:Y=Y-W:V=0:W=0:P=POINT(X,Y):GOTO 460
610 IF P1<>4 GOTO 480
620 COLOR 1:LOCATE 0,0:PRINT L
630 T(L-1)=TIME-TI:TI=TIME
640 IF L<3 THEN L=L+1:GOTO 470
650 REM o● ｺﾞｰﾙｲﾝ ●o
660 PLAY "O5L16V10CFBCFBCFB4"
670 FOR I=1 TO 12:COLOR I:LOCATE 4,5:PRINT "GOAL IN":NEXT
680 IF QQ GOTO 750
690 COLOR 3:LOCATE 3,6:PRINT "LAP  TIME"
700 FOR I=0 TO 2
710 LOCATE 5,8+I:AA=T(I)/9.75:GOSUB 810:NEXT
720 T=INT((T(0)+T(1)+T(2))/9.75)
730 IF B(Q)>T THEN B(Q)=T
740 COLOR 4:LOCATE 0,11:PRINT "TIME:";:AA=T:GOSUB 810
750 GOSUB 770:GOTO 130
760 REM o● キーにゅうりょく SUB ●o
770 EXEC &H1058
780 J0=STRIG(1):IF INKEY$="" AND J0=0 GOTO 780
790 RETURN
800 REM o● ﾀｲﾑ ひょうじ SUB ●o
810 PRINT RIGHT$(" "+STR$(INT(AA/100)),3)+".";
820 PRINT RIGHT$(STR$(INT(AA)),2):RETURN
830 REM o● やりなおし ●o
840 PLAY "":CONSOLE ,1:LOCATE 0,0:COLOR 4:PRINT
850 PRINT " E:おわり S:はじめから";
860 EXEC &H1058
870 A$=INKEY$:IF A$="E" OR A$="e" THEN Q=0:GOTO 120
880 IF A$<>"S" AND A$<>"s"GOTO 870
890 PSET(X,Y),P:PRINT:CONSOLE ,16:GOTO 410
900 REM o● ﾃﾞｰﾀ ●o
910 DATA 0,-1,.7,-.7,1,0,.7,.7,0,1,-.7,.7,-1,0,-.7,-.7
920 DATA 1,0,.9239,.3827,.7071,.7071
930 DATA@JXD@KXD@RXD@KXD
940 DATA@GVD@FVD@LVD@FVD
950 DATA@JXD@JWHBH@AVHBHWH@IXD
960 DATA@HVD@FRHGGRFFFSG@GUD
970 DATA@HRD@KBB@GQF@CRB@PBH@LRF@PRD@MBB@DQF@CTB
980 DATA@FQD@FQF@GBB@DDF@HQF@IQD@JTD
990 DATA@BXFDJVH@GTD@KZC@DCDYH
1000 DATA@ATFHJRH@FSD@HWC@GDETI
1010 DATA@JXD@HZHTHBHHHWJBGWI
1020 DATA@IVD@FWHQHEHKHTKEG@ARH
1030 DATA 5362,6674,7150,7443,10096,6418,8156,8997,9343,12732
1040 REM <<<((([[[III]]])))>>>
1050 REM <    F - D O T       >
1060 REM < MODE:1 PAGE:2  ｲﾛ >
1070 REM <  '91  2/11      Iｵ >
1080 REM <<<((([[[III]]])))>>>
```

PC-6001/mkII

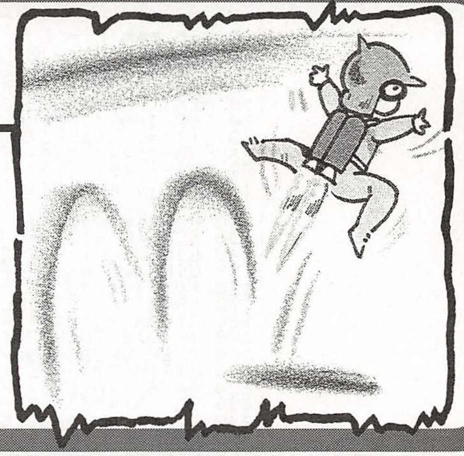
★このハガキが載る頃には，はじめて買ったパソコン9801DX 2が届いていて，ベーマガに載っているプログラムを打ち込んで遊んでいるだろう。(福島県いわき市・**大堀孝裕13才**)……【**影**：がんばってー，がんばってー，あーそび。DX，DX。**編集長**：遊ぶんじゃない／】

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

今月のイチ押し！

FLY（フライ） —空をおよぐ—

●VR-MTS



話の発端は

ここは飛族（とびぞく）の村。ここでは若者はきびしい飛行テストに合格しないと，大人として認めてもらえないのです。

あなたは15才の少年。もうそろそろ大人の仲間入りをしたい年頃です。

テスト方法

村の中心には大きな扉がありました。

「そこに入るのじゃ」長老さんの声です（入るったって扉しかないのに…）。ともかく扉を開けてみると…そこには広大な地が広がっていました。

「よいか，要はゴールの扉まで行けばよいのじゃ。さ，行（ゆ）け」

出発だ！

タイトルでスペース・キーを押すとまず名前入れになります。8 2 4 6キーで選んでスペース・キーで決定。Eは終了。Rは1字もどります。

つぎにモードを決めてください。0か1キーを押してRETです。選ぶものは，スピードとブラインドをつけるか，カギを取るようにするか，カギを取るときに順番をつけるかです。

プレイヤーはスペース・キーでジャンプ（やってみるべし），4 6キーで左右に加速です。カギは水色の四角です。すべて取ってください。小さいそれは宝箱です。重いですよ。黄色い四角がゴールです。

壁にぶつかって体力をなくすと1miss。1ラウンドで5missしたらゲーム・オーバーです。それから，面ごとにかかった時間が表示されますので，2～3人で遊ぶと良いでしょう。

よしゴール

「へん，簡単だな」

あなたはゴールにきました。扉が開きます。

「これで大人（おとな）だ…あれ」

扉の向こうにはまだまだ世界が広がっています。どこからか声が….（忘れておった，全16面じゃ，がんばれや）。

プログラム

長い，長いです。これは学校祭に出展したせいであります。DEMOやENDINGはいらないという人は，1650行からの’を参考に消去，改造してください。

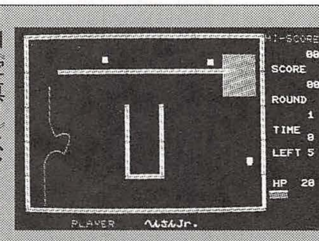
また510～530はキー入力です。どれか1行の’をはずし，残りに’をつけると操作方法が変わります。全面クリアしたらやってみてください。一応どれでもク



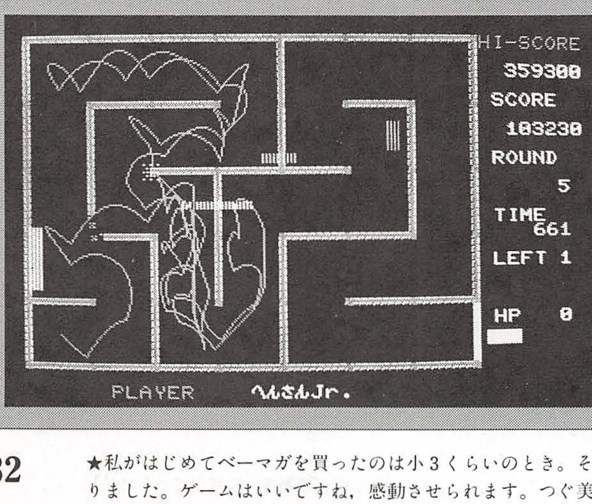
◀《写真1》タイトル画面だ。ビシビシッと閃光が走る！



◀《写真2》スタートすると名前が登録できる。難易度設定なんかもできるゾ



◀《写真3》壁や障害物に当たらないようにうまくカギと宝箱を取っていこう



◀《写真4》面が進むとマップが複雑になる。うおー頭がこんがらがるっ!!



◀《写真5》ゲーム・オーバーになると自分の記録が見れる。うーんこってる！

★私がはじめてベーマガを買ったのは小3くらいのとき。それから毎月買うようになったのは10月号から。その間にいろんなことがありました。ゲームはいいですね，感動させられます。つぐ美さんに読まれますように。（千葉県松戸市・渡辺雅紀14才）……【影：ジャーン。】

リアできます。

また，1400行の’をはずし1410行に’をつけるとカギを取るのが大変になります。

最後に

タイトルで RET キーを押すとベストラップが見られます。また，自分の軌跡やブラインドに当たり判定はありません。ワザが四つほどあります。

ベーマガ　イコール　プログラムマガジンというわけで，P8mII用のPUTルーチンを作っています。P8ユーザーがんばれっ!!

初投稿だからねっ。

点数はうまいほど高い。常識のはずなんですけど近ごろのアーケード・ゲームときたら…。

●参考

徳間書店　ファンダムライブラリー

《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
Z(n,m), Z1(n), Z2(n), Z3(n), KE(n)	キャラクター・データ	MH	MAX HP
X(n),Y(n)(nは0～29)	カギの座標　n=29のとき，宝箱の座標	HP	体力
HI!	ハイスコア	KM	カギの数
SC!	スコア	MI	ミス
O	ラウンド	MA	フラグ
ST	岩の数	X,Y	プレイヤー座標
U	面内ラップ	V,W	移動量
UU	全体ラップ	KK	取ったカギの数
		MW	フラグ
		SS	フラグ
		KE	フラグ
		LA	フラグ

FLYのプログラム・リスト

```
10 'FLY -  ｿﾗｦｵﾖｸﾞ  - ver3.1
20 '
30 '◢◣◢◣◢◣  ｼｮｷ  ◥◤◥◤◥◤
40 CLEAR:DEFINTA-Z:CONSOLE0,25,0,1,1:WIDTH40,25:SCREEN 0:SCREEN2,0,1,3:CLS
50 X=0:Y=0:V=0:W=0:P=0:FF=0:I=0:U=0 :FORI=0TO7:COLOR=(I,I):NEXT
60 DIMZ(8,9),Z1(8),Z2(80),Z3(80),X(30),Y(30),KE(10),U(20,2),NA$(20,2)
70 HI!=0:FORJ=0TO2:UM(J)=(J+1)*5000-(J=2)*5000 :BE$(J)="VR-MTS":FOR I=1TO16:U(I,
J)=500-(J=1)*200-(J=2)*1500:NA$(I,J)="P8mk][SR":NEXT:NEXT
80 PLAY"v13l32t120@42o5","v10"  :FORI=0TO9
90 KE(I)=VAL("&H"+MID$("000500050038283828000078c078c00000a000a0",I*4+1 ,4))
100 NEXT:C(0)=1:C(1)=3:C(2)=4:C(3)=7
110 RESTORE1480:FOR K=0TO3:READA$:FORI=0TO3:FORJ=0TO3:PSET(J,I),VAL(MID$(A$,J+I*
4+1,1)):NEXT:NEXT:GET@(0,0)-(3,3),Z1:FORI=0TO7:Z(I,K)=Z1(I):NEXT:NEXT
120 COLOR7: GOSUB 1650:O=1:ST=0:UU=0:SC!=0:MH=20:KM=3:RESTORE1490
130 '■■STAGE
140 COLOR7:PLAY,,"o4t250l64@42v8":SCREEN0,0:SCREEN2:CLS: MI=0:KK=0:U=0
150 FORI=0TO7:COLOR=(I,I):NEXT:READA$,CH,C$:GOSUB1430:FORI=0TO7:Z1(I)=Z(I,CH)
160 NEXT:COLOR=(5,0):SCREEN,,0:LINE(0,0)-(255,190),5,BF:SCREEN,,1:OUT81,0
170 '
180 FOR I=0TO9:PUT@(I*4,0),Z1:PUT@(0,I*4),Z1,PSET:NEXT
190 IF RND(1)>.6THENI=RND(1)*7+1:LINE(0,1)-(39,2),I,B:LINE(1,0)-(2,39),I,B:LINE(
37,0)-(38,3),I,B:LINE(0,37)-(3,38),I,B
200 GET@(0,0)-(39,3),Z2:GET@(0,0)-(3,39),Z3
210 ' ■■■ ﾜｸｸﾞﾐ
220 FORI=0TO1:FORJ=0TO6:PUT@(J*36,I*180),Z2,PSET:NEXT
230 FORJ=0TO4:PUT@(I*252,J*36),Z3,PSET:NEXT:NEXT
240 FORI=0TO3:B=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))
250 G=128:FORJ=0TO6:IFB>=G THEN PUT@(J*36,I*36+36),Z2,PSET:B=B-G
260 G=G¥2:NEXTJ,I
270 FORI=0TO4:B=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+9,2))
280 G=128:FORJ=1TO6:IFB>=G THEN PUT@(J*36,I*36),Z3,PSET:B=B-G
290 G=G¥2:NEXTJ,I
300 WIDTH :GOSUB1350:LOCATE12,9:PRINT"ROUND";O:SCREEN,,1
310 ' ■■■ ｺﾞｰﾙ       and so on
320 IF O<9THEN LINE(252,148)-(255,179),6,BF:GOTO 370
330 READ X,Y,V,W:LINE(X*4,Y*4)-STEP(V*4+3,W*4+3),6,BF:READX,Y,V,W,P:FORI=1TOP
340 X1=X*36+INT(RND(1)*(V*9+8))*4 :Y1=Y*36+INT(RND(1)*(W*9+8))*4
350 PUT@(X1,Y1),Z1,PSET:NEXT:READ X,Y,V,W:LINE(X*4,Y*4)-STEP(V*4+3,W*4+3),0,BF
360 ' ■■■ ｲﾜ xx ｺ  ﾉ ｼｮﾘ
370 SCREEN,,0:GOSUB1440:SCREEN,,1:COLOR=(5,5) :IF ST=0THEN400
380 FOR I=1 TO ST :X1=INT(RND(1)*(6*9+8))*4 :Y1=INT(RND(1)*(4*9+8))*4
390 CIRCLE(X1,Y1),RND(1)*3+1,2:PAINT(X1,Y1),2,2:NEXT
400 LINE(10,154)-STEP(20,20),0,BF :WIDTH :MW=0 :IFO=16THEN430
410 X=INT(RND(1)*7)*36+RND(1)*28+4:Y=INT(RND(1)*4)*36+RND(1)*28+4
420 LINE(X,Y)-STEP(3,3),5,BF:X(29)=X:Y(29)=Y
430 IF  KE=1 AND MA=0  THEN FORI=0TOKM-1:GOSUB1390:NEXT
440 IF  MA=1  THEN FORI=1TO 7:COLOR=(I,RND(1)*8):NEXT:PLAY"t120q7@7l32o5cdefgab>
cdcdcdcdcdc":GOSUB1390:FORI=0TO9:GOSUB1400:NEXT
450 '■■■■■■■■  MAIN ■■■■■■■■■
460 SCREEN,,0:CLS3:HP=MH:X=20:Y=164:V=0:W=0:GOSUB1220:FF=1
470 LOCATE 5,24:COLOR2:PRINT"PLAYER     ";:COLOR7:PRINTNA$;
480 IF SS=1 THEN FOR I=0 TO RND(1)*O  :L=RND(1)*220:M=RND(1)*130:A=RND(1)*8:B=RN
D(1)*50:FORJ=0 TORND(1)*50 STEP2: LINE(J+L,M)-STEP(0,B),A  :NEXTJ,I
490 FORI=0TO1:PSET(X,Y),RND(1)*8:I=-(INP(9)=191)-(INP(0)<>255):NEXT:IF HH=1 THEN
 OUT81,0
500 I=INP(0):U=U+1:V=V-(I=191)+(I=239)+(V>3)-(V<-3)
510 W=W-(W<3-(MW=1)):FF=(FF=1)*(INP(9)=191):IF FF=0 AND INP(9)=191 THEN W=-6-(MW
=1):FF=1
520 'W=W-(INP(9)=191)*(W>-3-(MW=1))*2-(W<3-(MW=1))
530 'W=W+(INP(9)=191)*(W<3-(MW=1))*2+(W>-3-(MW=1))
540 X=X+V:Y=Y+W:LINE-(X,Y),2
550 SCREEN,,1:P=POINT(X,Y):SCREEN,,0 :PSET(X,Y),7
560 IF P=0THEN500ELSEIFP=5THEN 1110 ELSE IF P=6 THEN 730
570 '■■CHECK ■■■
580 '■ OUCH!!
590 N=O MOD7+1:PLAY,,,"t120o=n;v12l64dd+v9dc+v6dd+v4dc+dv1cd "
600 FORI=0TO9:PSET(X,Y),I MOD 8:NEXT
```


★兄の下宿先（兄は短大生）にSFCとMDがあるんだけど，テレビがなくて使えない。なんならこっちへ持って帰ってこい!と言いたい。（北海道上川郡・山ペンギン13才）……【影：こっちというのは，私の家を言ってるんだろ。つぐ美：電気，止められてるでしょう。】

```
610 HP=HP-ABS(V*2)-ABS(W*2):GOSUB1220:IFHP=0 THEN640
620 V=-V-2*SGN(V):W=-W+3*(SGN(W)=1)-2*(SGN(W)=-1):GOTO 500
630 '■■ MISS
640 IF MA=1 THEN WIDTH :COLOR1:GOSUB1350:LOCATE12,12:PRINT"NO BONUS":PLAY"@7o416
4c<bagfedcdcdcdcdcdcdc":FORI=0TO5000:NEXT:MA=0:O=O+1:UU=UU+U:U=0:GOTO 140
650 FORI=2TO4STEP2:FORJ=-1TO1:FORK=-1TO1:PSET(X+K*I,Y+J*I),6:NEXTK,J,I
660 PLAY"@58v10o6 c4",,,"t220o7@14l32 v15cv10C+v9dv8c+v7cv6<bv5A+v4av3G+v2gv1f+v
2gv3g+v4av5a+v4g+v3f+v2fed+d
670 GOSUB1350:PLAY,,,"sm3000t240y7,49y6,10c5c8c6c3y7,56":FORJ=0TO1000:NEXT:WIDTH
680 LOCATE13,9:PRINT"MISS!" :GOSUB1220 :MI=MI+1:FORI=0TO2000:NEXT:SCREEN,,1
690 IF MI=5 THEN GOSUB1350:LOCATE11,9:PRINT"GAME OVER":LOCATE10,13:PRINT"PUSH SP
ACE!": VOICELFO6,2,1,3000,-78,0,6:PLAY,,,,,"v10o6c1&c1":FORJ=0TO1:J=-(INP(9)=191
):NEXT:GOTO 120
700 IF X>10ANDX<240 AND Y>10ANDY<170 THEN FORI=0TO5:CIRCLE(X,Y),I,0:NEXT
710 SCREEN,,0: GOTO 460
720 '■■■CLEAR
730 IF MA=1 THEN SS!=(KK*50-U*4)*O:GOTO 760
740 IF  KK>=KM OR KE=0  THEN 750  ELSE  590 'ｸﾘｱｼﾞｬ ﾅｶｯﾀ■■■
750 SS!=LA*5000-U*3+O*600-MI*300+HH*2000+(KE=1)*(MI=0)*KK*300-(MI=0)*(HP=MH)*(O>
8)*10000
760 WIDTH:COLOR=(2,1):GOSUB1220:GOSUB1350
770 PLAY"t180@42v8l8o5c.d16e.f16g.a16b12a12b12>C&C<":PLAY"c.c16C&C&C&C","t180q8@
42l8v8o4g.g16G&G&G&G","t180q8@42l8v8o4e.e16E&E&E&E
780 LOCATE12,6:PRINT"CLEAR!" :GOSUB 1460 :LOCATE 10,8:PRINTUSING"LAP [####]";U
790 IF U(O,KE+LA)>U THEN U(O,KE+LA)=U:NA$(O,KE+LA)=NA$:FORI=0TO20+RND(1)*30:COLO
RIMOD7+1 :LOCATE11,9:PRINT"BEST LAP":COLOR=(0,IMOD7+1):NEXT:PLAY"t240@25q7o5l4a-
l8rgfe-f2.","t240@25q7o5c4l8r<b-b-a-b-2.","t240@25q7o3f4l8rfffb-2.
800 GOSUB 1460:COLOR=(0,0)
810 FOR I=0TO2000:NEXT:GOSUB 1350
820 LOCATE6,7:PRINT"THIS ROUND'S SCORE
830 LOCATE14,9:PRINT"IS":LOCATE11,11:PRINTUSING"######0";SS!
840 PLAY"t255o5@25v14":FORI=0TO1000:NEXT:FORI!=SS! TO 0 STEP SGN(SS!)*(-113)
850 LOCATE11,11:PRINTUSING"######0";I!
860 LOCATE32,6:PRINTUSING"######0";SC!+SS!-I!:PLAY"c64"
870 NEXT:SC!=SC!+SS!:LOCATE14,11:PRINT"    0":GOSUB1220
880 IF O=16 THEN 1040 'ENDING? ■■■
890 MA=0:FORI=0TO1000:NEXT:IF MW<>1 THEN 1010
900 '
910 GOSUB 1350 :LOCATE6,8:PRINT"ｺﾉ ROUND ﾉ  ﾀｶﾗﾓﾉﾊ"
920 LOCATE7,11:FORI=0TO1000:NEXT
930 IF HP MOD6>2 THEN PRINT"ﾌﾟﾛﾃｲｰﾝ! (HP+10)":MH=MH+10:GOTO 990
940 IF  HP=MH AND MI<2  THEN 950 ELSE 970
950 IF  RND(1)>.5AND KE<>0  THEN PRINT"     ｶｷﾞ  +1":LOCATE14,12:PRINT"ﾄ":LOCATE1
1,13:PRINT"BONUS 5000!":KM=KM+1:SC!=SC!+500:GOTO 990
960 A=(RND(1)*2*O)+4:PRINT"     ｲﾜ  "A"ｺ":LOCATE14,12:PRINT"ﾄ":LOCATE11,13:PRINT"B
ONUS";O*5000:ST=ST+A:SC!=SC!+O*500:GOTO 990
970 IF RND(1)>.85 AND O<15 THENPRINT"ﾏｼﾞｶﾙ ﾎﾞｯｸｽ!":MA=1:GOTO 990
980 A=RND(1)*(2001-MI*450):PRINTA*10;"POINT":SC!=SC!+A
990 FORI=0TO1000:NEXT:PLAY"@48o7c8":GOSUB1220
1000 '
1010 HP=MH:O=O+1:UU=UU+U:U=0:SCREEN,,0:GOSUB1440:SCREEN,,1:GOSUB1440
1020 GOTO 140
1030 '■■■ ENDING
1040 CLS:LOCATE 10,10:PRINTUSING"LAP  [#####]";UU
1050 IF UM(KE+LA)>UU THEN UM(KE+LA)=UU:COLOR4:LOCATE12,8:PRINT"BEST LAP!":BE$(KE
+LA)=NA$
1060 LOCATE 8,12:COLOR6:PRINTUSING "BEST LAP [#####]";UM(KE+LA):LOCATE9,13:COLOR
2:PRINTBE$(KE+LA)
1070 A$="q7t120l4@23o5c.c16c16l8c<geg>c<g>c.g4>c1":PLAY"v13"+A$,"v10r8"+A$
1080 LOCATE10,6:COLOR7:PRINTUSING "SCORE######0";SC!
1090 FORI=0TO10000:NEXT:GOTO 2070
1100 '■■■KEY?
1110 SCREEN,,1
1120 IF MA<>1 THEN 1160
1130 N=2:KQ=1:A$="t250@48":PLAYA$,A$:FORI=0TO9
1140 IF ABS(X-X(I))<30 AND ABS(Y-Y(I))<30THEN KK=KK+KQ:KQ=KQ+1:LINE(X(I)-2,Y(I)-
2)-STEP(5,5),0,BF:N=N+2+(N>5)*3:A$="o=n;l12egb>egb13":PLAYA$,"r32v5"+A$:GOSUB139
0
1150 NEXT:GOTO 1190
1160 FORI=0TOKM-1:IF ABS(X-X(I))>5 OR ABS(Y-Y(I))>5  THEN 1180
1170 IF LA=0 OR KK=I THENKK=KK+1:LINE(X(I)-2,Y(I)-2)-STEP(5,5),0,BF:  A$="t250@4
8o7l12bg":PLAYA$ :X(I)=-50 ELSE LINE(X(KK)-2,Y(KK)-2)-STEP(5,5),2,BF:LINE(X(KK)-
2,Y(KK)-2)-STEP(5,5),5,BF
1180 NEXT
1190 IF ABS(X-X(29))<5 AND ABS(Y-Y(29))<5THENMW=1:LINE(X(29),Y(29))-STEP(3,3),0,
BF:  A$="o7l64ababv5abv4abv3abv2abv1ababa":A$=A$+A$:PLAY,,,"t250v10"+A$,"t170r32
v7"+A$
1200 SCREEN,,0:POINT(X,Y):GOTO 500
1210 '■■■ PRINT
1220 COLOR 7:LOCATE 32,8:PRINT"ROUND":LOCATE36,10:PRINTUSING"##";O
1230 IF SC!=>HI! THEN HI!=SC!:LINE@0,1:LINE@4,1
1240 LOCATE32,4:PRINT"SCORE":LOCATE32,6:PRINTUSING"######0";SC!
1250 COLOR2:LOCATE31,0:PRINT"HI-SCORE"
1260 COLOR7:LOCATE32,2:PRINTUSING"######0";HI!
1270 LOCATE32,12:PRINT"TIME":LOCATE34,13:PRINTUSING"####";U
1280 LOCATE 32,15:PRINT"LEFT";5-MI
1290 IF HP<0 THEN HP=0
1300 LOCATE32,19:PRINTUSING"HP ###";HP
1310 LINE(32*8+4,20*8+3)-STEP(MH-1,7),6,BF
1320 IF HP THEN LINE(32*8+4,20*8+5)-STEP(HP-1,5),2,BF
1330 POINT(X,Y):RETURN
1340 '■■■WINDOW
1350 SCREEN,0,0:LINE(50,40)-STEP(160,80),7,BF:LINE(53,43)-STEP(154,74),2,BF
1360 LINE(52,42)-STEP(155,0),1:LINE(52,42)-STEP(0,75),1
1370 LINE(210,120)-STEP(-160,0),1:LINE(210,120)-STEP(0,-80),1
1380 FOR I=5 TO 14:LOCATE 5,I:PRINTSPC(21);:NEXT:RETURN
1390 X1=INT(RND(1)*7)*36+RND(1)*25+4:Y1=INT(RND(1)*5)*36+RND(1)*25+4
1400 'IF MA THEN LINE(X1,Y1)-STEP(5,5),5,BF ELSE PUT@(X1,Y1),KE,PSET
1410 LINE(X1,Y1)-STEP(5,5),5,BF
```


★つぐ美さんの初登場は1984年６月号ですね（創刊70号の記事より）。当時20才とすると，もう……。（千葉県船橋市・UCHIPON17才）……【**つぐ美**：当時13才だっだから，今20才ってこともあるでしょ。**影**：そんなバカな～～。つぐ美ちゃんたらもうー。】

```
1420 X(I)=X1+2:Y(I)=Y1+2:RETURN
1430 FORI=0TO3:COLOR=(C(I),VAL(MID$(C$,I+1,1))):NEXT:RETURN
1440 FOR I=0TO255 STEP2:LINE(I,0)-(I,190),0:LINE(255-I,0)-STEP(0,190),0:NEXT
1450 RETURN
1460 COLOR7:LOCATE 8,11:PRINTUSING"BEST LAP [####]";U(O,KE+LA)
1470 COLOR6:LOCATE10,13:PRINTUSING"&           &";NA$(O,KE+LA):COLOR7:RETURN
1480 DATA 7777710773177777,4777144714471114,1313313113133131,0710771111770170
1490 DATA 7c0000100000303000,0,1347
1500 DATA 2828207c00d4b40000,1,6777
1510 DATA 7c381c3e0084c4c080,0,2267
1520 DATA 7c3e4c980080a06444,2,2647
1530 DATA 64384c861094a47050,1,1726
1540 DATA 641ac40e10a86870a0,3,1462
1550 DATA 70ec5820081424ac94,2,1152
1560 DATA 1c6ed00840a0286ca4,1,1657
1570 DATA 7cf84c920004246848,3,4562,63,37,0,8,3,3,1,1, 10, 1, 1, 0,0
1580 DATA 7c00307400a8dc9400,2,3647,34,34,0,0,1,4,2,0, 20, 1, 1, 0,0
1590 DATA 0000000000424242424,1,7111,55, 0,8,0,0,0,5,4,100,54,36, 0,3
1600 DATA 0000000054fcfcfca8,0,1765,55, 0,8,0,1,2,5,2, 50, 8,12,40,1
1610 DATA 0000067c50f0f0a000,1,6543,45,10,8,8,3,2,3,2, 30,46,10, 6,7
1620 DATA 7cf8787c00040c8400,0,4752,10,28,0,7,0,2,4,0, 30,45,22, 0,4
1630 DATA 743000f40004dc9c00,1,2222,25,24,2,0,1,2,2,1, 40, 1, 1, 0,0
1640 DATA 0000000054fcfcfca8,3,3667,55, 0,8,0,1,2,5,2,100, 1, 1, 0,0
1650 '■■ DEMO
1660 SCREEN0:SCREEN2:COLOR=(4,0):COLOR7:CLS3 :'■■ DEMOｲﾗﾅｲﾋﾄ｢1665 go to 1910｣
1670 T$(0)="┌──┐┌    ┌┐ ┐          "        :'■■ 1670-1900 ｦ ｹｽ
1680 T$(1)="│   │    │  │
1690 T$(2)="├─┘ │    └──┤
1700 T$(3)="│   │       │
1710 T$(4)="└   └──┘ └──┘     - ｿﾗ ｦ ｵﾖｸﾞ -"
1720 SCREEN,4,1:LINE(0,10)-STEP(319,40),4,BF
1730 FORI=0TO4:LOCATE6,I+1:PRINTT$(I):NEXT
1740 A$="PRESENT FROM MTS(VON1990)":Y=20:C=7 :GOSUB 2040
1750 FOR I=0TO159:LINE(I,0)-(319-I,60),0,B:NEXT:X1=150:Y1=150:POINT(150,150)
1760 A$="PUSH SPACE KEY":Y=16:C=6:GOSUB2040:LINE@16,1:SCREEN,0,0
1770 X=RND(1)*220+50:Y=RND(1)*100+50:LINE-(X,Y),RND(1)*4+4:I=I+1:IFI=100 OR INKE
Y$=CHR$(13) THEN I=0:GOSUB2010:GOTO 1660
1780 LINE(X1,Y1)-(X,Y),0:X1=X:Y1=Y :'■■ ﾅﾏｴｲﾚ ﾉ ｲﾗﾅｲ ﾋﾄ ﾊ
1790 IF INP(9)<>191 THEN 1770   :'■■ 1800- 1900 ｦ ｹｼﾃ ｢1800 inputna$｣ ｦｲﾚﾙ
1800 CLS:COLOR7:LOCATE8,2:PRINT"ﾅﾏｴ ｦ ｲﾚﾃ ｸﾀﾞｻｲﾅ":LOCATE11,5:PRINT"__________"
1810 FORI=0TO1:LOCATE5,7+I*3:PRINTSTRING$(20,"-"):NEXT
1820 FORI=0TO3:FORJ=0TO1:LOCATE5+J*20,I+7:PRINTMID$("⌒||||◡",I*2+J+1,1):NEXT:N
EXT
1830 X=176:COLOR7:GOSUB2060:X1=0:CH=0:NA$="":COLOR@(6,9)-(24,9),5
1840 COLOR5: LOCATEX1*2+6,9:PRINT" ":  I=INP(0):X1=X1+(I=191)*(X1<9)-(I=239)*(X1
>0):LOCATEX1*2+6,9:PRINT"^"
1850 X3=X:X=X+((I=251)-(INP(1)=254))*8:X=X-(X=24)*&HD0-(X=&H80)*&H20+(X=&HF0)*&H
D0+(X=&H98)*&H20
1860 IF X3<>X THEN GOSUB2060
1870 FORI=0TO50:NEXT:  IF INP(9)<>191 THEN 1840
1880 IF X1=8 THEN 1900 ELSE IF X1=9 THEN COLOR7:CH=CH-1-(CH=0):LOCATE11+CH,5:PRI
NT"_":PLAY"@48o6c16":GOTO 1840
1890 IF CH=10 THENPLAY"o6@13o2c32":GOTO1840 ELSE PLAY"@31o5g16":NA(CH)=X+X1:LOCA
TE11+CH,5:PRINTCHR$(X+X1):CH=CH+1:GOTO 1840
1900 FOR I=0TOCH-1:NA$=NA$+CHR$(NA(I)):NEXT
1910 LOCATE 0,12:COLOR6
1920 INPUT"HIGH SPEED?(Y·1/N·0)";HH:HH=HHMOD2
1930 INPUT"ﾐｴﾅｰｲ(y·1/N·0)";SS:SS=SSMOD2
1940 INPUT"KEY GAME?(Y·1/N·0)";KE:KE=KEMOD2
1950 IF KE THEN INPUT"LANK···EAZY·0 HARD·1";LA:LA=LA MOD 2
1960 A$="@42t120o5v8q8l16o6c<b>crcrcrc<b>crcrcrc<b>cr<bagagfegfagr>c<b>crcrcrc<b
>crcrcr c<b>c<rbag>c<aferdrc"
1970 B$="@42t120o6v8q8l16<rB>c<Rcrcrrb>c<rcrcr rrargfefedcedfer rb>c<rcrcrrb>c<r
crcr v4rr>gfafgab>c<agba>c
1980 C$="@30t120o4v10q8l16rrcrrgcrrrcrrgcrrrerrcerrc<br>crdrercrrgcrrrcrrgcrrrdr
r>c<bagferdrc
1990 BGM0:PLAY A$,B$,C$:BGM1
2000 RETURN :'■■ DEMO ｲﾗﾅｲﾋﾄ ﾊ 2010-2030 ｦ ｹｽ + ｢1665 go to 1910｣
2010 CLS3:QX=QX+1+(QX=2)*3:A$=MID$("  NOMAL  KEY.NOMALKEY.HARD ",QX*9+1,9)
2020 COLOR6:LOCATE4,0:PRINTA$;"   ALL CLEAR'S  BEST":LOCATE10,2:PRINTBE$(QX);"
   ";UM(QX): LOCATE11,4:COLOR7:PRINT"BEST TIME PLAYER":FORI=1TO16:LOCATE5,I+6:PR
INTUSING"ROUND ##  ";I;:PRINTNA$(I,QX);
2030 LOCATE26,I+6:PRINT"TIME";U(I,QX):NEXT:FORI=0TO 1000:I=I-(INP(9)=191)*1500:N
EXT:RETURN
2040 L=LEN(A$):FOR I=1TOL:FORJ=0TO1:COLORJ*(C-1)+1:LOCATE19-L/2+I,Y
2050 PRINTMID$(A$,I,1):NEXT:NEXT:RETURN
2060 COLOR7:FOR I=0 TO 7:LOCATE 6+I*2,8:PRINTCHR$(X+I);" ";:NEXT:COLOR2:PRINT"E
R":RETURN
2070 SCREEN0:SCREEN2:CLS:COLOR=(0,3) :'■■ 2070-2230 ｦｹｼﾃ ｢2070 end｣ENDING ﾅｼ
2080 A$="CONGRATULATIONS":Y=3:C=6:GOSUB2040
2090 RESTORE2190:FORK=5TO10:READA$:Y=K-(K=10):C=7+(K=10)*6:GOSUB2040:NEXT
2100 RESTORE 2220:FORT=0TO4:READA$:Y=14+T*2:C=5:GOSUB2040:NEXT
2110 PLAY"t140o4","t140o5","t140o4","t140o4","t140o4","t140o4
2120 PLAY"@37v10q7","@38v8q6","@37v5","v6q7","v6q7","v7q4
2130 PLAY"o4l8ceeffg
2140 PLAY"l4G&Ge8f8G&GeF&FeD&D&D","l4ceecee<b>ff<b>ff",,"l8ggggggggggggffffffddd
ddd","l8eeeeeeeeeeeedddddd<bbbbbb"
2150 PLAY"defeg>c<l8bagagf+l4G&G&G","<b>ddceel8F+F+ddddgf+gfed",,"<bbbbbb>cccccc
ddddddgagfed","gggggg"
2160 PLAY"E&EGab>cD&Dc8<b8aba","l4ceedffdffdef",,"eeeeeeffffffddddddddeeff
2170 PLAY"G&Gg+A&Aa+l8bgb>fedl2C&C&C","eggfaal8bagg+ab>l2C&C&C",,"ggggg+g+aaaaa+
a+bbgggg>cd16c16<b5g4>c1
2180 FORI=0TO10000:NEXT:COLOR=(0,0):QZ=KE+LA-1 :GOTO 120
2190 DATA "｢ﾖｸﾔｯﾀﾅ!｣ ﾁｮｳﾛｳ ｻﾝ ﾊ ｲｲﾏｼﾀ｡","｢ｲﾏｶﾗ ｵﾏｴ ｦ ｺﾉﾑﾗ ﾉ ｲﾁｲﾝﾄｼﾃ､"
2200 DATA " ﾐﾄﾒﾖｳ｡ ｵﾒﾃﾞﾄｳ!!!!｣           "," ｵﾊﾅｼﾊﾏﾀﾞﾏﾀﾞﾂﾂﾞｷﾏｽ ､ｶﾞ､ｿﾚﾊ "
2210 DATA "ﾏﾀ､ｺﾝﾄﾞ ﾉ ｷｶｲﾆ････     ｵｼﾏｲｯ♡","FLY - ｿﾗｦｵﾖｸﾞ -  STAFF"
2220 DATA "MAIN PROGRAM  VR-MTS-ER","SCREEN&SOUNDS  MTS","MUSIC  AM-K-WQV"
2230 DATA "TESTPLAY GANDALUF (ｵｶﾑﾗ ﾏｻﾋｺ)","ｻﾝｺｳ ﾌｧﾝﾀﾞﾑ(6)YOPPAL byﾃﾞﾃﾞ"
```

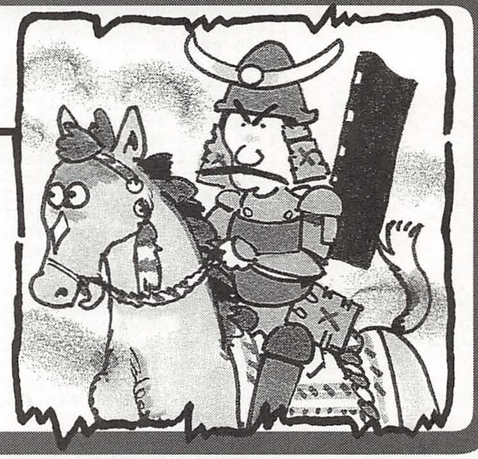
★母から「大は小をかねる」と聞いた僕は，さっそくトイレに行ってきました。(福岡県久留米市・**古賀章郎14才**)……【**影**：おゲレツ！こういうネタはつつしみたまえ。**編**：なら，載せなきゃいいでしょ。**影**：そのへんを読者にわかってもらおうとだね……。】

PC-8801mkIISR (N88-BASIC V2モード)用

国取りシミュレーション・ゲーム

戦国時代(せんごくじだい)

●ねこさん



◆内　容

0～7人のシミュレーション・ゲームです。

◆遊びかた

最初に何人で遊ぶか聞いてくるので，0～7の数を入れてリターン・キーを押してください。つぎに，何色の国を取るか聞いてくるので1～7を入れてください。秋に経済力の数だけ金が入ります。

◆命　令

1．移動する

となり合っている自分の国に兵を移動させるときに使ってください。

2．戦争する

となり合っている敵の国に攻撃するときに使ってください。兵1人に対し金が1かかります。

戦争は，防御側の攻撃からはじまり，自分の兵力÷7×0～3の損害を相手に与えることができます。0～3の数はスペース・キーで止めて決めます。戦争中に CAPS キーを押しておくと0～3の数を決める以外，リターン・キー，スペース・キーなどを押す必要がなくなります。

3．兵を雇う

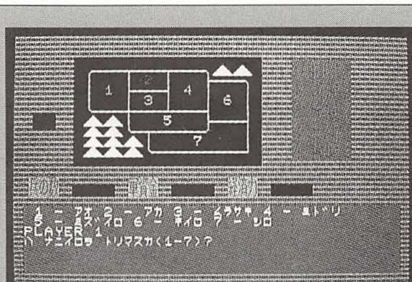
1人につき金5が必要です。

4．休憩する

何もすることがないときに使ってください。

《第1表》変数表

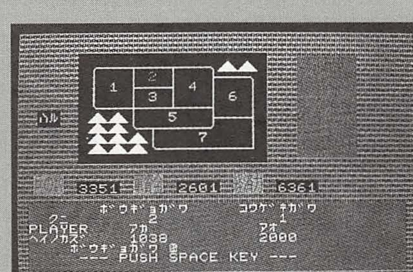
変数	内容
CO	現在の国
COI	攻撃する国，移動する国
KE	季節
SO	攻撃する兵の数
CI	攻撃側の兵数
C2	防御側の兵数



▲《写真1》0～7人までの対戦プレイができるシミュレーション・ゲームだ！



▲《写真2》秋になると軍資金が増えるから兵を雇う命令をだそう



▲《写真3》兵の数が十分にたまったらいよいよ敵国と戦争だ



▲《写真4》兵の数が敵国より多ければだいたい勝つことができる

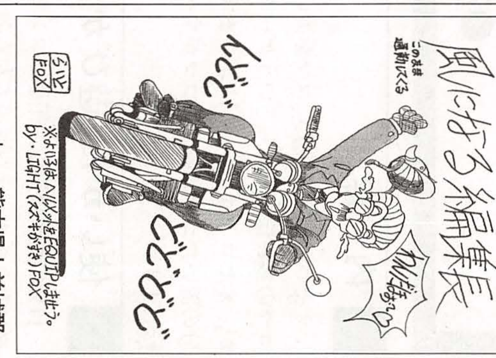
戦国時代のプログラム・リスト

```
10 REM ■■■ ショキ ■■■
20 CLS 3:CONSOLE ,,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z
30 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2)):CLS:CONSOLE 17,7:DIM D(5,7):COLOR 7:KE=0:CO=1
40 FOR I=0 TO 11:READ I$:I$=CHR$(VAL("&H"+I$)):A$=A$+I$:NEXT I
50 PAINT(0,0),A$,7
60 LINE(96,17)-(399,103),0,BF
70 FOR I=3 TO 11:READ I$:LOCATE 7,I:PRINT I$;:NEXT I
80 LINE(16,136)-(624,191),1,BF
90 FOR I=0 TO 4:FOR II=0 TO 5:READ I$:A=VAL("&H"+I$):PUT(450+II*16,20+I*16),KANJ
I(A),PRESET,6,3:NEXT II:NEXT I
100 FOR I=0 TO 2:LINE(94+I*160,118)-(162+I*160,127),0,BF:NEXT I
110 FOR I=0 TO 2:FOR II=0 TO 2:READ I$:A=VAL("&H"+I$):PUT(24+I*160+II*16,112),KA
NJI(A),PRESET,6,2:NEXT II:NEXT I
120 LINE(30,62)-(66,74),0,BF
130 FOR I=1 TO 7:D(1,I)=INT(RND*2500+1000):D(2,I)=INT(RND*2500+1000):D(3,I)=INT(
RND*5000+3000):NEXT I:II=1
140 FOR I=1 TO 7:READ C$(I):D(4,I)=I:NEXT I
150 GOSUB 1070
160 LOCATE 1.17:INPUT "ナンニンデ゛アソヒ゛マスカ(0-7)";A$:A1=0:A2=7:GOSUB 1010
```


★最近気付いたのだが，日本で「シミュレーション」というのを，正確に発音している人ってどのくらいいるんだろう。「シュミレーション」ていってる人が多い気がするんだけど。(千葉県船橋市・武本恭介16才)……【影：し，し，シュミレーション！だっだめだ。】

```
170 ON B GOTO 160
180 FOR I=1 TO 7:D(5,I)=2:NEXT I:C=A:D=1
190 IF C=0 THEN 260
200 CLS:LOCATE 1,17:FOR I=1 TO 4:PRINT I;"- ";C$(I);:NEXT I
210 LOCATE 1,18:FOR I=5 TO 7:PRINT ;I;"- ";C$(I);:NEXT I
220 LOCATE 1,19:PRINT "PLAYER";D:LOCATE 1:INPUT"ﾊ ﾅﾆｲﾛｦ ﾄﾘﾏｽｶ(1-7)";A$:A1=1:A2=7
:GOSUB 1010
230 ON B GOTO 200
240 IF D(5,A)=2 THEN D(5,A)=1:C=C-1:D=D+1:GOTO 190 ELSE 190
250 REM ■■ MAIN ■■
260 A1=1:IF KE=2 THEN IF D(2,CO)+D(3,CO)>9999 THEN D(2,CO)=9999 ELSE D(2,CO)=D(2
,CO)+D(3,CO)
270 GOSUB 1070
280 COLOR 5:I$="ﾊﾙﾅﾂｱｷﾌﾕ":LOCATE 2,8:PRINT MID$(I$,KE*2+1,2)
290 IF D(5,CO)=1 THEN 310 ELSE 630
300 REM ■■ PLAYER ■■
310 COLOR 6:FOR I=0 TO 2:LOCATE 6+I*10,15:PRINT USING"####";D(I+1,CO):NEXT I
320 CLS:COLOR 7:LOCATE 1,17:PRINT"PLAYER ";C$(D(4,CO));" ｸﾆ";CO:LOCATE 1:INPUT"ｺ
ﾞﾒｲﾚｲｦ(1-4)";A$:A2=4:GOSUB 1010
330 ON B GOTO 320
340 ON A GOTO 360,460,560,1040
350 REM ■■ ｲﾄﾞｳ ■■
360 CLS:LOCATE 1:INPUT"ﾄﾞｺﾍｲﾄﾞｳｼﾏｽｶ";A$:A2=7:GOSUB 1010
370 ON B GOTO 320
380 IF A>=CO-2 AND A<=CO+2 AND A<>CO THEN CO1=A ELSE 320
390 IF D(4,CO)=D(4,CO1) THEN ELSE 320
400 IF D(1,CO)>9999-D(1,CO1) THEN A2=9999-D(1,CO1) ELSE A2=D(1,CO)
410 CLS:LOCATE 1:PRINT "(";A2;"ﾆﾝﾏﾃﾞ)"
420 LOCATE 1:INPUT"ﾅﾝﾆﾝｲｶｾﾏｽｶ";A$:GOSUB 1010
430 ON B GOTO 320
440 IF A+D(1,CO1)>9999 THEN 320 ELSE D(1,CO)=D(1,CO)-A:D(1,CO1)=D(1,CO1)+A:GOTO
1040
450 REM ■■ ｾﾝｿｳｽﾙ ■■
460 CLS:LOCATE 1:INPUT"ﾄﾞｺﾍｾﾒﾏｽｶ";A$:A2=7:GOSUB 1010
470 ON B GOTO 320
480 IF A>=CO-2 AND A<=CO+2 AND A<>CO AND A>=1 AND A<=7 THEN CO1=A ELSE 320
490 IF D(4,CO)=D(4,CO1) THEN 320
500 IF D(1,CO)=>D(2,CO) THEN A2=D(2,CO) ELSE A2=D(1,CO)
510 CLS:LOCATE 1:PRINT "(";A2;"ﾆﾝﾏﾃﾞ)"
520 LOCATE 1:INPUT"ﾅﾝﾆﾝﾃﾞｾﾒﾏｽｶ";A$:GOSUB 1010
530 ON B GOTO 320
540 SO=A:D(1,CO)=D(1,CO)-SO:D(2,CO)=D(2,CO)-SO:GOTO 720
550 REM ■■ ﾍｲｦｶｳ ■■
560 AA1=9999-D(1,CO):AA2=INT(D(2,CO)/5):IF AA1<AA2 THEN A2=AA1 ELSE A2=AA2
570 CLS:LOCATE 1:PRINT "(";A2;"ﾆﾝﾏﾃﾞ)"
580 LOCATE 1:INPUT"ﾅﾝﾆﾝﾔﾄｲﾏｽｶ";A$:GOSUB 1010
590 ON B GOTO 320
600 D(1,CO)=D(1,CO)+A:D(2,CO)=D(2,CO)-(A*5):GOTO 1040
610 REM ■■ COM ■■
620 REM ■■ ﾍｲｦｶｳ ■■
630 IF D(1,CO)<9999 AND D(2,CO)>=6 THEN AA1=9999-D(1,CO):AA2=INT(D(2,CO)/6) ELSE
 670
640 IF AA1<AA2 THEN AA=AA1 ELSE AA=AA2
650 D(1,CO)=D(1,CO)+AA:D(2,CO)=D(2,CO)-(AA*6):GOTO 1040
660 REM ■■ ｾﾝｿｳｽﾙ ■■
670 II=0:I=INT(RND*10):ON I GOTO 690
680 GOTO 1040
690 A=INT(RND*7+1):II=II+1:IF A>=CO-2 AND A<=CO+2 AND A<>CO AND D(4,CO)<>D(4,A)
THEN CO1=A:A=INT(D(1,CO))/5*(INT(RND*3+1)):D(1,CO)=D(1,CO)-A:SO=A:GOTO 720 ELSE
700 IF II=10 THEN 1040 ELSE 690
710 REM ■■ ｾﾝｿｳ ■■
720 CC=1:COLOR 7:BEEP
730 V=0:IF D(1,CO1)=<0 THEN V=1
740 IF SO=<0 THEN V=2
750 ON V GOTO 910,920
760 CLS:LOCATE 8:PRINT "ﾎﾞｳｷﾞｮｶﾞﾜ";SPACE$(5);"ｺｳｹﾞｷｶﾞﾜ":LOCATE 3:PRINT"ｸﾆ"+SPACE
$(7);CO1;SPACE$(10);CO:LOCATE 1,19:PRINT"PLAYER":LOCATE 11,19:PRINT C$(D(4,CO1))
:LOCATE 24,19:PRINT C$(D(4,CO))
770 LOCATE 1:PRINT"ﾍｲﾉｶｽﾞ":LOCATE 11,20:PRINT USING"####";D(1,CO1):LOCATE 24,20:
PRINT USING"####";SO
780 ON CC GOTO 790,800
790 A$="ﾎﾞｳｷﾞｮｶﾞﾜ":C1=D(1,CO1):C2=SO:IF D(5,CO1)=1 THEN E=1:GOTO 810 ELSE E=2:GO
TO 810
800 A$="ｺｳｹﾞｷｶﾞﾜ":C1=SO:C2=D(1,CO1):IF D(5,CO)=1 THEN E=1 ELSE E=2
810 C=0:ON E GOTO 820,850
820 LOCATE 6,22:PRINT "--- PUSH SPACE KEY ---"
830 IF C=3 THEN C=0 ELSE C=C+1
840 LOCATE 5,21:PRINT A$;C:IF INP(9)=191 THEN 860 ELSE 830
850 LOCATE 5:C=INT(RND*4):PRINT A$;C
860 C2=C2-(INT(C1/7)*C):ON CC GOTO 870,880
870 SO=C2:GOTO 890
880 D(1,CO1)=C2
890 LOCATE 6,22:PRINT "--- PUSH RETURN KEY ---"
900 IF INP(1)=127 OR INP(10)=127 THEN I$=INKEY$:IF CC=2 THEN CC=1:GOTO 730 ELSE
CC=2:GOTO 730 ELSE 900
910 BEEP:CLS:LOCATE 1:PRINT "PLAYER ";C$(D(4,CO));" ﾊ ｼﾝﾘｬｸﾆ ｾｲｺｳｼﾏｼﾀ":D(4,CO1)=
D(4,CO):D(5,CO1)=D(5,CO):D(1,CO1)=SO:GOTO 930
920 BEEP:CLS:LOCATE 1:PRINT "PLAYER ";C$(D(4,CO));" ﾊ ｼﾝﾘｬｸﾆ ｼｯﾊﾟｲｼﾏｼﾀ":GOTO 980
930 II=0:FOR I=1 TO 7:IF D(4,I)=D(4,CO) THEN II=II+1
940 NEXT I:IF II=7 THEN 950 ELSE 980
950 BEEP 1:CLS:LOCATE 1:PRINT"PLAYER ";C$(D(4,CO));" ﾊ ｾﾞﾝｺｸﾄｳｲﾂｦ ﾊﾀｼﾏｼﾀ!!":LOCA
TE 10:PRINT "ｵﾒﾃﾞﾄｳ!!"
960 LOCATE 4:PRINT "--- PUSH SPACE KEY ---"
970 IF INP(9)=191 THEN BEEP 0:END ELSE 970
980 LOCATE 2:PRINT "--- PUSH SPACE KEY ---"
990 IF INP(9)=191 OR INP(10)=127 THEN FOR I=0 TO 15:I$=INKEY$:NEXT I:GOTO 1040 E
LSE 990
1000 REM ■■ ｶｽﾞ ﾊﾝﾃｲ ■■
1010 II=LEN(A$):FOR I=1 TO II:B$=MID$(A$,II,1):IF B$>="0" AND B$<="9" THEN NEXT
I ELSE CLS:B=1:RETURN
1020 A=VAL(A$):IF A>=A1 AND A<=A2 THEN B=2:RETURN ELSE B=1:CLS:RETURN
1030 REM ■■ END ■■
1040 IF CO=7 THEN CO=1:IF KE=3 THEN KE=0:GOTO 260 ELSE KE=KE+1:GOTO 260 ELSE CO=
CO+1:GOTO 260
1050 CO=CO+1:GOTO 260
1060 REM ■■ ｸﾆﾋｮｳｼﾞ ■■
1070 RESTORE 1220:FOR I=1 TO 7:READ I1:READ I2:LOCATE I1,I2:COLOR D(4,I):PRINT I
;:NEXT I:RETURN
1080 REM ■■ DATA ■■
1090 DATA FF,FF,FF,80,80,BE,80,BE,80,BE,80,80
1100 DATA " ┌───────────┐▲▲"
1110 DATA " │    │   │   ├───┐"
1120 DATA " │    ├───┤   │   │"
1130 DATA " │    │   │   │   │"
1140 DATA " └────┴───┴───┘   │"
1150 DATA "▲▲▲ │         ├───┤"
1160 DATA "▲▲  │         │   │"
1170 DATA "▲▲▲▲│         │   │"
1180 DATA "▲▲▲▲└─────────┴───┘"
1190 DATA 2154,406F,3971,3B7E,4265,2155,2331,2125,305C,4630,2439,246B,2332,2125,
406F,4168,2439,246B,2333,2125,4A3C,2472,385B,2426,2334,2125,3559,3746,2439,246B
1200 DATA 4A3C,244E,3F74,3733,3B71,3662,3750,3A51,4E4F
1210 DATA "ｱｵ","ｱｶ","ﾑﾗｻｷ","ﾐﾄﾞﾘ","ﾐｽﾞｲﾛ","ｷｲﾛ","ｼﾛ"
1220 DATA 8,5,12,4,12,6,16,5,14,8,20,6,17,10
```

評…おお，そっくり(影)



by 熊本県上益城郡・LIGHTFOXだだ！

★友達がBMはまじめな雑誌だよおといっていたので買ってみました。でもまだ多少下品なところがありますね。なんとかしてください。(東京都多摩市・**佐野真琴15才**)……**【影：ベーマガは教育雑誌。おゲレツなところなどない！編：影さんの存在以外はね。】**

PC-8801mkIISR以降
(N88-BASIC V2モード)用

オセロのようでオセロでない

Turn

ターン

●神谷　成導



内　容

オセロのように盤上にコマを置いて，コマの多いほうが勝ちというゲームですが，オセロとはルールがちがいます。自分の置いたコマの周りのコマがすべて反転します。

使いかた・遊びかた

自分のコマは黒で，相手はコンピュータになります。テンキーで左右のカーソルを動かして，コマを置く位置を決め，スペース・キーで置きます。パスはできません。

プログラムについて

オールBASICで，リストは見にくくなっています。480行などは，自分でも何をやっているのかわからないようなものです。改造は好きなようにやってください。

ゲームについて

昔はよく，将棋やオセロ，ルービックキューブ等のゲームを改良したゲームが載っていましたが，最近はシューティングや，ロールプレイング，シミュレーション等のゲームが大半を占めているから，たまにはこの手のゲームもいいかもしれません。

もしかしたら，昔に同じゲームが送られてきていたかもしれませんね。

★　　★

CHECKER FLAG

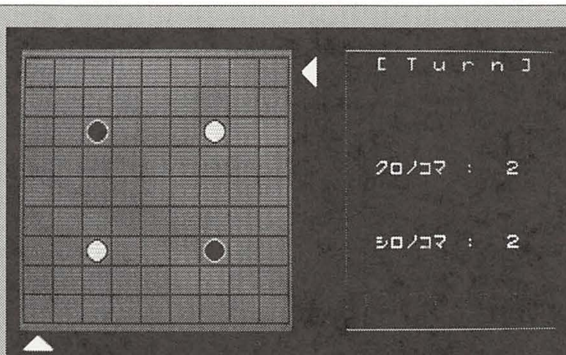
Dr.D：こういった，将棋とかオセロのような思考ゲームは，コンピュータの思考ルーチンが，おもしろさを決めると言えよう。

編：その点では，この作品も，なかなかのデキですよ。

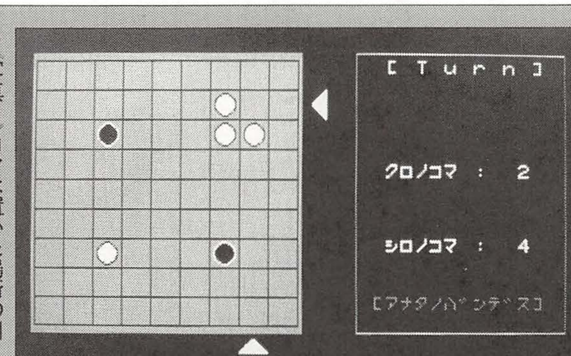
影：くそーっ，なかなか勝てやしねーぞー。よし，この際，プログラムをいじって……と。

編：おや？この原稿ちょっと不親切ですね。変数表もなければ，プログラムの説明もない。やっぱり，第三者のことも考えて原稿を書いてもらわないとね。

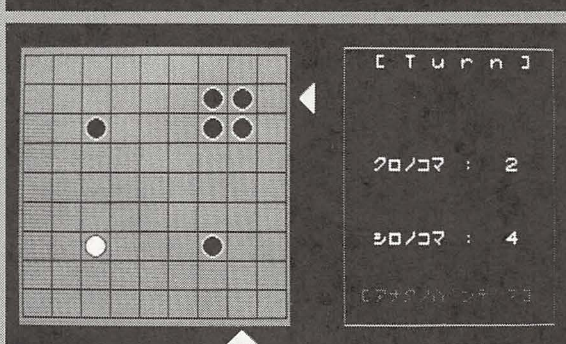
影：そうだそうだ〜〜。



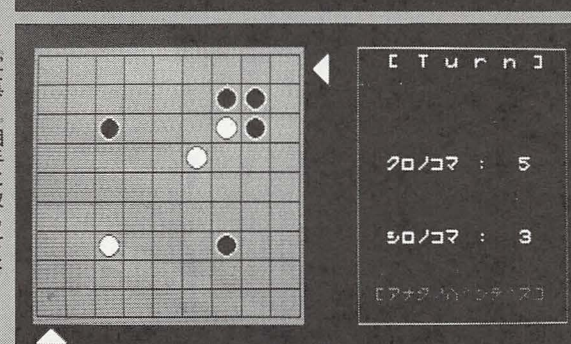
◀《写真1》オセロのように，置く場所がなくなったときのコマの数で勝負がつく



▶《写真2》コマは置いた場所の周囲の色を，白黒関係なく反転します



◀《写真3》自分のコマを置くときは周囲の色に注意して置こう



▶《写真4》相手に取らせたあと，自分が取る。これが必勝法だ！

★数学の時間の空間図形のとき，それも切断を勉強しているとき，学校の98本体で確かめてやる!!といったオレっていったい……？(愛知県名古屋市・鳥居敬之13才)……【影：98は高いから豆腐にしたら？失敗しても食べちゃえばいいし，おとうさんの酒のつまみにもいいし。】

Turnのプログラム・リスト

```
10 ' ****************************** Turn ********************** PC-8801 Series
20 CLEAR ,&HB8FF:DEFINT A-Z:DIM KU(99,1),BA(10,10):WIDTH 40,25
30 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
40 CONSOLE ,,0,1:SCREEN 0,3:CLS
50 FOR X=0 TO 9:FOR Y=0 TO 9:BA(X,Y)=0:NEXT Y,X
60 LINE(0,0)-(31,15),4,BF:LINE(0,0)-(32,16),0,B
70 CIRCLE(16,8),11,7:PAINT(16,8),0,7:GET(0,0)-(31,15),KU(0,0)
80 PAINT(16,8),7:CIRCLE(16,8),11,0:GET(0,0)-(31,15),KU(0,1)
90 CLS 2:SCREEN 0,0:LINE(44,20)-(340,172),4,BF
100 FOR X=48 TO 346 STEP 32:LINE(X,24)-(X,168),0:NEXT
110 FOR Y=24 TO 169 STEP 16:LINE(48,Y)-(336,Y),0:NEXT
120 LINE(400,20)-(630,172),6,B
130 ' ****************************            **************************
140 RESTORE 650
150 FOR I=0 TO 3:READ X,Y,Z:BA(X,Y)=Z
160 PUT(X*32+16,Y*16+8),KU(0,SGN(Z+1)),PSET:NEXT
170 KA$=CHR$(29)+CHR$(31):CU$=" "+KA$+" "+KA$+"◢"+KA$+"◥"+KA$+" "+KA$+" "
180 OI=0:K(0)=2:K(1)=2:NA=0
190 NA$(0)="ｱﾅﾀﾉﾊﾞﾝﾃﾞｽ":NA$(1)="ﾜﾀｼﾉﾊﾞﾝﾃﾞｽ"
200 ' **************************** Your Turn **************************
210 X=1:Y=1:K=0:CLS:GOSUB 590:COLOR 7
220 LOCATE X*2-1,22:COLOR 7:PRINT "  ▲  "
230 LOCATE 22,Y*2-1:PRINT CU$
240 FOR I=0 TO 30:NEXT
250 X=X-(INP(0)=239)*(X>1)+(INP(0)=191)*(X<9)
260 Y=Y-(INP(1)=254)*(Y>1)+(INP(0)=251)*(Y<9)
270 IF INP(9)=191 AND BA(X,Y)=0 THEN BA(X,Y)=-1:K(0)=K(0)+1:GOSUB 430:GOTO 300
280 GOTO 220
290 ' *************************** Enemy Turn ****************************
300 KZ=0:K=1:GOSUB 620
310 X=INT(RND(1)*9)+1:Y=INT(RND(1)*9)+1:KZ=KZ+1
320 IF BA(X,Y) AND KZ<21 THEN 310
330 OK=0:FOR ZY=Y-1 TO Y+1:FOR ZX=X-1 TO X+1
340 IF BA(ZX,ZY)=-1 THEN OK=1
350 NEXT ZX,ZY
360 IF OK=0 AND KZ<20 THEN 310
370 IF KZ<20 THEN 410
380 FOR ZY=1 TO 9:FOR ZX=1 TO 9
390 IF BA(ZX,ZY)=0 THEN X=ZX:Y=ZY:ZX=9:ZY=9:GOTO 400
400 NEXT:NEXT
410 BA(X,Y)=1:K(1)=K(1)+1:GOSUB 430:GOTO 210
420 ' **************************** Point Turn ******************************
430 PUT(X*32+16,Y*16+8),KU(0,K),PSET
440 FOR I=0 TO 0:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
450 FOR ZY=Y-1 TO Y+1:FOR ZX=X-1 TO X+1
460 IF BA(ZX,ZY)=0 OR (ZX=X AND ZY=Y) THEN 510
470 BA(ZX,ZY)=-BA(ZX,ZY)
480 KL=SGN(BA(ZX,ZY)+1):K(KL)=K(KL)+1:KZ=KL XOR 1:K(KZ)=K(KZ)-1
490 PUT(ZX*32+16,ZY*16+8),KU(0,KL),PSET
500 FOR I=0 TO 0:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
510 NEXT:NEXT:GOSUB 600
520 NA=NA+1:IF NA=77 THEN 550
530 RETURN
540 ' **************************** Game end *********************************
550 IF K(0)>K(1) THEN NA$="ｱﾅﾀﾉｶﾁﾃﾞｽ " ELSE NA$="ﾜﾀｼﾉｶﾁﾃﾞｽ "
560 BEEP:LOCATE 26,19:COLOR 6:PRINT "[";NA$;"]"
570 GOTO 570
580 ' **************************** Print ************************************
590 LOCATE 27, 3:COLOR 6:PRINT "[ T u r n ]"
600 LOCATE 27,10:COLOR 5:PRINT USING"ｸﾛﾉｺﾏ : ##";K(0)
610 LOCATE 27,15:COLOR 7:PRINT USING"ｼﾛﾉｺﾏ : ##";K(1)
620 LOCATE 26,19:COLOR K+2:PRINT "[";NA$(K);"]"
630 RETURN
640 ' **************************** Data *************************************
650 DATA 3,3,-1,7,7,-1,3,7,1,7,3,1
```

★来年ベーマガ大学を受験しようと思っています。偏差値や入学金や受験科目などについてくわしく教えてください。(山梨県南巨摩郡・エスパス17才)……【影：偏差値50，入学金200万，受験科目はみんなを笑わすギャグセンスと，どんな仕置きにも耐えられる忍耐力だ。】

PC-8801mkIISR以降
(N88-BASIC V2モード)用

お願いもう電話しないで！

Telephone line（テレホン ライン）

●TWINKLE



内容

ある日，つぐ美さんが事故にあったというデマゴギーが流れ，全国のBM読者に広まってしまいました。

さあ大変です。BM編集部に電話が殺到してしまいました。

しかし，影さんはどこかに行ってていない。編さん&その他のライターは，

「締め切りを追い抜くー」

とわけのわからないことを言っています。

しかたなく，つぐ美さん1人で電話番をすることになりました。

使いかた・遊びかた

電話のベルを三つ以上ださないようにしてください。6回ミスするとゲーム・オーバーです。

操作

カーソル・キーで上下左右に動き，ベルが鳴っている電話機の左どなりへ行きスペース・キーを押すとベルが消えていきます。

途中で解除したいときは，もう一度スペース・キーを押してください。

プログラムのしくみ

とくに大したことはしていません。スピードは4MHzにあわせています。

最後に

コードレスなのに動かなければならないのは，編集部にはパソコンがあるために……。ほとんど言いわけです。すみません。

それにしても，近くのパソコン屋さんには2Dのディスクを売っていません。古い型だからもう置いてないそうです。

これからは，2HDで送るようになるかもしれません。僕は，PC-8801MCしか持っていないので，やっぱり新しい主力機種を買わなきゃいけないかなと思っている今日このごろです。

書き忘れましたが，最初に**リスト1**をRUNするとファイルができます。つぎからは**リスト2**だけをRUNしてください。

★参考にしたもの

「音楽」

- ロマンシアのゲーム・オーバー（MSX版）
- ロマンシアのエンディング(MSX版)

「資料」

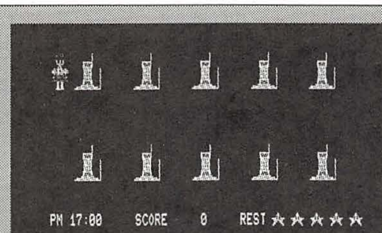
- SANYO 電話機総合カタログ'90/10 TEL-L77

《第1表》変数表

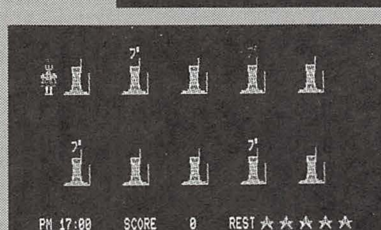
変数	内容
T1	つぐ美
T2	つぐ美
T3	電話
T4	星
C1	時間
C2	点数
C3	残り
XX, X	X座標
YY, Y	Y座標
L	レベル
S	ハイスコア
V( )	CALL
Z1, Z2	雑用



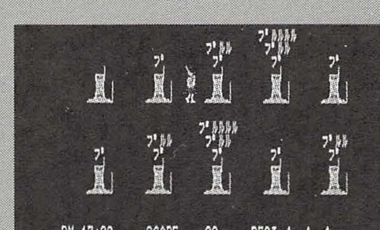
◀《写真1》これがタイトル画面です。ハイスコアがでればここに表示されます



◀《写真2》10台あるコードレスホンにつぎからつぎへと電話がかかってくる



◀《写真3》いじわるなことにつぐ美さんが立っているところの電話は鳴らないのだ



◀《写真4》三つ以上ベルが鳴ってしまったら1ミス。6回ミスすると終わりです

★4月号の「投稿ありがとう」の中に，うちの親父とまったく同じ名前を見つけた。親父，別におれのベーマガ隠れて読まなくても，言ってくれればいつでも見せてあげるのに(ちがうってーの)。(大阪府大阪狭山市・児玉　誠19才)……【つぐ美：私と同じ名前の人いるかな。】

《リスト1》Telephone lineのキャラクター・プログラム・リスト

```
100 REM ──────── BEGINNING ────────────────────────────────
110 NEW CMD:SCREEN 0:CONSOLE,,,1:CLS 3:DEFINT A-Z
120 DIM T1(100),T2(100),T3(133),T4(25)
130 REM ──────── CHARACTER SET ────────────────────────────
140 FOR I=0 TO 21:READ A$:FOR J=1 TO 20:A=VAL(MID$(A$,J,1)):PSET(J-1,I),A
150 NEXT J,I:GET(0,0)-(19,21),T1:CLS 2
160 FOR I=0 TO 21:READ A$:FOR J=1 TO 17:A=VAL(MID$(A$,J,1)):PSET(J-1,I),A
170 NEXT J,I:GET(0,0)-(16,21),T2:CLS 2
180 FOR I=0 TO 21:READ A$:FOR J=1 TO 32:A=VAL(MID$(A$,J,1)):PSET(J-1,I),A
190 NEXT J,I:GET(0,0)-(31,21),T3:CLS 2
200 FOR I=0 TO  7:READ A$:FOR J=1 TO 16:A=VAL(MID$(A$,J,1)):PSET(J-1,I),A
210 NEXT J,I:GET(0,0)-(15,7), T4:CLS 2
220 REM ──────── FILE ─────────────────────────────────────
230 OPEN "phone.cha" FOR OUTPUT AS 1
240 FOR I=0 TO 100:WRITE #1,T1(I),T2(I):NEXT
250 FOR I=0 TO 133:WRITE #1,T3(I):NEXT
260 FOR I=0 TO  25:WRITE #1,T4(I):NEXT
270 END
280 REM ──────── DATA ─────────────────────────────────────
290 ' girl 1
300 DATA 00000111111111100000,00001111111111110000,00001010100101010000
310 DATA 00001010100101010000,00010220022002201000,00010220022002201000
320 DATA 00010022222222001100,00101000222200010010,00101007707701010010
330 DATA 00756177777775177700,77777157744777767777,77767777775777777757
340 DATA 00220063366336002200,00204444444444440200,02244444444444444220
350 DATA 00404040404040404400,44444444444444444444,00000077700777000000
360 DATA 00000077700777000000,00000077700777000000,00000077700777000000
370 DATA 00000333333333300000
380 ' girl 2
390 DATA 00070111111100000,00107111111110000,010107011010101000
400 DATA 010100770010101000,011001777722020000,010110017722020000
410 DATA 011010110022777000,011001777722020000,010107576722277000
420 DATA 000007772225774000,000006775767777000,000007777777770000
430 DATA 000000663636600000,00004444444444000,004444444444444440
440 DATA 000404040404040400,44444444444444444,000000007707770000
450 DATA 000000077707700000,000337770077000000,000033700077700000
460 DATA 000003330333333000
470 ' phone
480 DATA 00000000000000000000030000000000,00000000000000000000030000000000
490 DATA 00000000000000000000070000000000,00000000000000000000070000000000
500 DATA 00000000000000000000070000000000,00000000007777777777700000000000
510 DATA 00000000077070770707700000000000,00000000077707007077700000000000
520 DATA 00000000007777777777770000000000,00000000000723723723700000000003
530 DATA 00000000000777777777700000000003,00000000000753753753700000000007
540 DATA 00000000000777777777700000000007,00000000000753753753700000000007
550 DATA 00000000000777777777700000000007,00000000000753753753700000000007
560 DATA 00000000007777777777770000000007,00000000007770700707770000000007
570 DATA 00000000007707077070770000000007,00000000333333333333333300000007
580 DATA 00777777777333333333333777777007,77777777777777777777777777777777
590 ' star
600 DATA 0000000330000000,0000007333000000,0000070730300000,7777770770333333
610 DATA 0077777777733300,0007777007773000,0077700000077300,0770000000000730
```

《リスト2》Telephone lineのメイン・プログラム・リスト

```
1000 REM ──────── BEGINNING ────────────────────────────────
1010 NEW CMD:CMD BGM 1:SCREEN 0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
1020 DIM T1(100),T2(100),T3(133),T4(25),V(4,1)
1030 FOR I=1 TO 7:READ A:CMD PAL I,A:NEXT
1040 OPEN "phone.cha" FOR INPUT AS 1
1050 FOR I=0 TO 100:INPUT #1,T1(I),T2(I):NEXT
1060 FOR I=0 TO 133:INPUT #1,T3(I):NEXT
1070 FOR I=0 TO  25:INPUT #1,T4(I):NEXT
1080 CLOSE
1090 M0$="@13v12o6l10t105c4eded4ccc8t180fed5l40c2t100l10cde"
1100 M1$="o6t105c4eded4o7b8ggffeedd"
1110 M2$="o7t180fgfgf5f5"
1120 M3$="o6t90def7c3c4"
1130 M4$="ede7c3c4"
1140 M5$="t100cde"
1150 M6$="o7t90dcda5f9dc"
1160 REM ──────── TITLE ────────────────────────────────────
1170 CLS 3:COLOR 7:PUT(287,114),T1:PUT(319,114),T3:IF C2>S THEN S=C2
1180 F=0:L=37:C1=17:C2=0:C3=5
1190 LOCATE 18,3:PRINT"├┬┤   ˋ┐       ┐             ┐"
1200 LOCATE 18,4:PRINT"  │     │       │             │ ."
1210 LOCATE 18,5:PRINT"  │  ┌─┐│ ┌─┐┌─┐├─┐┌─┐┌─┐┌─┐   │ │┌─┐┌─┐"
1220 LOCATE 18,6:PRINT"  │  ├─┘│ ├─┘│ ││ ││ ││ │├─┘   │ ││ │├─┘"
1230 LOCATE 18,7:PRINT"  ┴  └─┘┴ └─┘├─┘┴ ┴└─┘┴ ┴└─┘   ┴ ┴┴ ┴└─┘"
1240 LOCATE 18,8:PRINT"             │"
1250 LOCATE 18,9:PRINT"             ┴"
1260 LOCATE 33,12:PRINT USING"HISCORE  ####0";S
1270 LOCATE 30,20:PRINT"- PUSH RETURN KEY. -"
1280 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1280
1290 REM ──────── SCREEN ───────────────────────────────────
1300 CLS 3:LOCATE 16,18:PRINT"PM 17:00      SCORE      0      REST"
1310 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 4:PUT(159+J*72,47+I*55),T3:NEXT J,I
1320 FOR I=0 TO 4:PUT(399+I*24,144),T4:NEXT
1330 REM ──────── MAINROUTINE「move」──────────────────────────
1340 GOSUB 1600:PUT(131+X*72,47+Y*55),T1
```

★サークルの友人にOFコーナーに載っているのがばれてしまった。もうまじめなことしか書けない。どうしよう。(愛媛県宇和島市・鴻池享正21才)……【影：あっ！この子だよ。このあいだあのハガキを送ってきたのは，つぐ美：あ～あ～あのハガキを送ってきた子ね。】

PC-8801mkII SR

```
1350 A$=INKEY$:Z1=Z1+1
1360 XX=(A$=CHR$(28))*(X<4)-(A$=CHR$(29))*(X>0)
1370 YY=(A$=CHR$(31))*(Y<1)-(A$=CHR$(30))*(Y>0)
1380 IF XX=0 AND YY=0 THEN 1410
1390 GOSUB 1600:X=X+XX:Y=Y+YY
1400 PUT(131+X*72,47+Y*55),T1
1410 IF RND(1)*L<3 THEN GOSUB 1630
1420 IF A$=" " THEN 1490
1430 IF Z1<2800 THEN 1350
1440 REM ────── MAINROUTINE 「 time 」 ──────────────
1450 COLOR 7:Z1=0
1460 IF C1<>23 THEN C1=C1+1:L=L-3:LOCATE 19,18:PRINT USING"##";C1:GOTO 1350
1470 LOCATE 16,18:PRINT"AM  0:00":F=1:GOTO 1350
1480 REM ────── MAINROUTINE 「 space 」 ──────────────
1490 GOSUB 1600:PUT(133+X*72,47+Y*55),T2
1500 COLOR 7:LOCATE 35,18:PRINT USING"####";C2
1510 IF INKEY$=" " OR V(X,Y)=0 THEN 1340
1520 IF RND(1)*L<1 THEN GOSUB 1630
1530 Z1=Z1+1:Z2=Z2+RND(1)*8:IF Z2<100 THEN 1510
1540 Z2=0:CMD PLAY"@0v15o7l30t200e&a"
1550 ON V(X,Y) GOTO 1560,1560,1570,1570,1580,1580
1560 V(X,Y)=0:LOCATE 21+X*9,5+Y*7:PRINT SPC(2):C2=C2+7:GOTO 1500
1570 V(X,Y)=1:LOCATE 20+X*9,4+Y*7:PRINT SPC(4):C2=C2+4:GOTO 1500
1580 V(X,Y)=3:LOCATE 19+X*9,3+Y*7:PRINT SPC(6):C2=C2+1:GOTO 1500
1590 REM ────── SUBROUTINE 「 erase 」 ──────────────
1600 LINE(131+X*72,47+Y*55)-(150+X*72,68+Y*55),0,BF
1610 RETURN
1620 REM ────── SUBROUTINE 「 call 」 ──────────────
1630 IF F<>1 THEN 1670
1640 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 1:IF V(I,J)<>0 THEN RETURN
1650 NEXT J,I
1660 Z3=Z3+1:IF Z3<50 THEN RETURN ELSE RETURN 1870
1670 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):R1=RND(1)*4:R2=RND(1)*1
1680 IF R1=X AND R2=Y THEN 1670
1690 V(R1,R2)=V(R1,R2)+1
1700 ON V(R1,R2) GOTO 1710,1710,1730,1730,1750,1750:GOTO 1780
1710 IF V(R1,R2)=1 THEN COLOR 5 ELSE COLOR 7
1720 LOCATE 21+R1*9,5+R2*7:PRINT"ﾌﾟ":RETURN
1730 IF V(R1,R2)=3 THEN COLOR 5 ELSE COLOR 7
1740 LOCATE 20+R1*9,4+R2*7:PRINT"ﾌﾟﾙﾙ":RETURN
1750 IF V(R1,R2)=5 THEN COLOR 5 ELSE COLOR 7
1760 LOCATE 19+R1*9,3+R2*7:PRINT"ﾌﾟﾙﾙﾙﾙ":RETURN
1770 REM ────── SUBROUTINE 「 game over 」 ──────────────
1780 V(R1,R2)=0:FOR I=0 TO 2:LOCATE 19+R1*9,5-I+R2*7:PRINT SPC(6):NEXT
1790 IF C3=0 THEN 1830
1800 CMD PLAY"@51v12o6t180l10ceg>c4"
1810 C3=C3-1:LINE(399+C3*24,144)-(415+C3*24,152),0,BF
1820 RETURN
1830 CMD PLAY"@51v12o6t180l10ceg>c4<ceg>c4<l11cegdfa>c1"
1840 FOR I=0 TO 336:LINE(495-I,47)-(495-I,144),0:NEXT
1850 RETURN 1170
1860 REM ────── ENDING ──────────────
1870 CLS 3:C2=C2+C3*20:RESTORE 2210
1880 FOR I=0 TO 20:READ A$:PUT(235+I*8,85),KANJI(VAL("&H"+A$)):NEXT
1890 FOR I=0 TO 92:ROLL 1:NEXT
1900 FOR I=0 TO 199:PSET(639*RND(1),0):ROLL -1:NEXT
1910 FOR I=1 TO 7:CMD PAL I,0:NEXT
1920 LINE(95,127)-(543,199),5,BF
1930 FOR I=0 TO 20:PUT(31*I,RND(1)*71),T4:NEXT
1940 FOR I=0 TO 7:READ A$:PUT(199+I*32,151),KANJI(VAL("&H"+A$)),OR:NEXT
1950 RESTORE
1960 FOR I=1 TO 7:READ A:CMD PAL I,A:NEXT
1970 FOR I=0 TO 8:PUT(150+I*16,105),T2:FOR J=0 TO 1100:NEXT
1980 PUT(150+I*16,105),T2:NEXT
1990 PUT(284,105),T1:PUT(323,105),T3
2000 RESTORE 2240
2010 FOR I=0 TO 5:READ A$:PUT(263+I*16,79),KANJI(VAL("&H"+A$)):NEXT
2020 LOCATE 54,10:PRINT"┌──────┐":LOCATE 54,13:PRINT"│ REPLAY CLR │"
2030 LOCATE 54,11:PRINT"│ YOUR SCORE │":LOCATE 54,14:PRINT"└────┬┬──┘"
2040 LOCATE 54,12:PRINT"│            │":LOCATE 54,15:PRINT"     ││"
2050 LOCATE 58,12:PRINT USING"####0";C2
2060 FOR I=0 TO 1
2070 FOR J=0 TO 1:CMD PLAY M0$:NEXT:CMD PLAY M1$
2080 FOR J=0 TO 2:CMD PLAY M2$:NEXT:CMD PLAY"r5"
2090 FOR J=0 TO 1:CMD PLAY M3$:CMD PLAY M4$:NEXT
2100 CMD PLAY M5$:FOR J=0 TO 1:CMD PLAY M6$:NEXT
2110 NEXT
2120 COLOR@(55,11)-(66,13),RND(1)*7
2130 A$=INKEY$
2140 IF A$=CHR$(64) THEN 2060
2150 IF A$=CHR$(12) THEN 1170
2160 GOTO 2120
2170 REM ────── DATA ──────────────
2180 ' palette
2190 DATA 233,444,495,59,71,255,511
2200 ' kanji
2210 DATA 150,172,16F,167,172,161,16D,16D,165,164,,162,179,,154,177,169,16E,16B
2220 DATA 16C,165
2230 DATA 4545,4748,3F37,4A39,3C52,244E,2553,256B
2240 DATA 2464,2443,243F,244D,212A,212A
```

★たのみます!! だれかPC-9801用に「愛はかつ」をつくってください。できればこの本に載せてちょ。(京都市・野田口　剛12才)……**【影**：座禅は喝。わり算は割。さそりは蝎。すべるは滑。**つぐ美**：影さんいったいだれに聞いたの？このむずかしい漢字。**】**

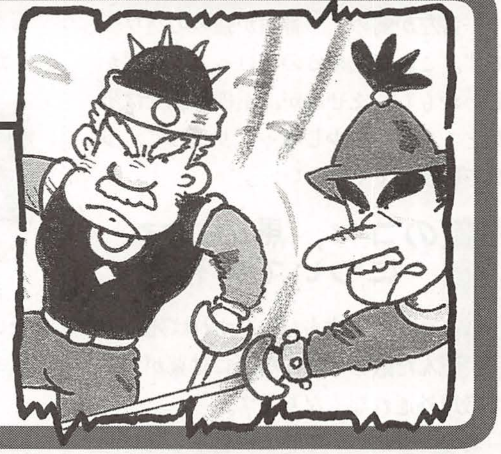
PC-88VA/2/3
(N88日本語BASIC V3.0)用

対戦シミュレーション・ゲームだ！

KING & KNIGHTS

キング アンド ナイツ

●GA・ZI・RA



はじめに

このゲームは2人用対戦型ゲームです。

遊びかた

まず**リスト1**を実行させると，「K&K.SPR」(スプライト・パターン・データ)「SIN. DAT」,「COS. DAT」(サイン／コサイン・データ) の三つのファイルができます。**リスト2**でこの三つのファイルを使用するので，先に入力しておいてください。

それでは，三つのファイルを作って，**リスト2**を入力したらゲーム・スタートです。BUGがなければ画面が緑になって，中央に川が流れ，両サイドに火山と丘らしきものが描かれます。

あと人間の顔が青い色と赤い色のそれぞれ六つずつ，馬のシルエットのようなものが六つ画面に表示されます。

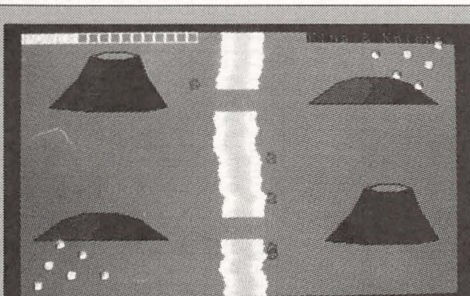
それぞれの属性はつぎに掲げるとおりです。

川…飛び越えられますが，その上で止まると溺死(できし)します。
火山…当たると即死します。
丘…この上に乗ると，移動力が減ります。
人間の顔(王様)…将棋の王とほぼ同じ，これが死ぬとゲーム・オーバー。
人間の顔(騎士)…ただのコマ・歩兵より少しカッコイイ。
人間の顔(歩兵)…歩兵，これがメインで死ぬと思われる。
馬…スペシャル・ユニット。これを取ると，取ったコマが騎馬のコマになり，移動力が約2倍にアップ。

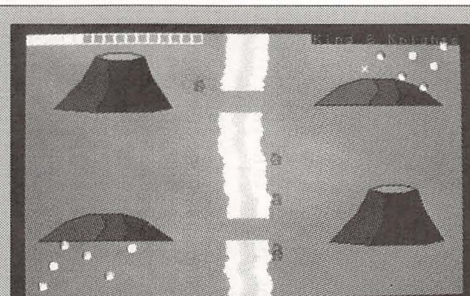
操作方法

1プレイヤー，2プレイヤーともにスペース・キーで移動ユニットの決定，方向の決定，移動力の決定をします。リターン・キーで移動ユニットの選択です。

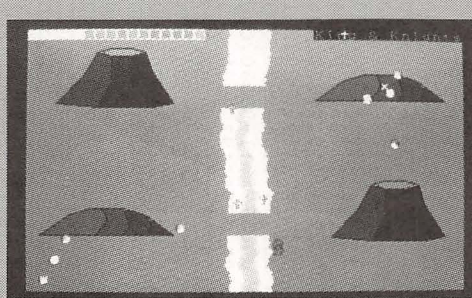
まず人間の顔の上に×印がおかれると動かしたいコマの上に行くまでリターン・キーを押して選択します。動かすコマが決まったら，スペース・キーを押してください。するとそのコマの周囲を×印が回りますので，動きたい方向にきたらもう一度スペース・キーを押します。す



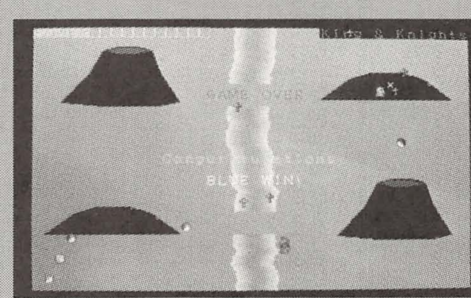
▲《写真1》対戦のシミューレーションなのでだれか相手を探してこよう



▲《写真2》最初にコマを選択して方向とパワーをうまくあわせてダーッシュ！



▲《写真3》馬に重なれば移動力アップ！でも川と火山につっこまないように注意！



▲《写真4》相手の王様を倒せば勝利！とにかく早く川をわたったモン勝ちなのダ

ると画面左上のバーが動きだします。

一番左が弱め，一番右が強めのパワーです。これを決めるのはけっこうむずかしいかもしれませんが，王様や騎士は歩兵とくらべると少しゆっくりなので，歩兵で練習してください。

敵のコマ，馬のコマについての補足

敵のコマには体当たりをすれば死にます。死んだ敵のコマの場所には墓がたって敵以外通れなくなります。

馬のコマについてですが自軍と同じ向きのもののみゴージャスな特典がついており，反対の向きのものは，さわると消えてしまいます。敵側の馬はバシバシ殺しましょう。

改造・その他

わりと基本的なルールのゲームで，たくさん改造できると思いますので，自分のおもしろいようにいろいろ改造してみてください。

最後に

騎馬の状態で馬のコマを取ったらどうなるか？そうです，グレートデリシャスな夢のユニットが誕生します。

まずこのコマの姿が消え（本当に見えない，ただ自分の番になると，カーソル・キーの位置でわかる），移動力をすごく決めやすくなり，もちろん移動力は約2倍のまま，とってもusefullなので，ぜひ一度TRYしてみてください。

《第1表》変数表

変数	内容
UN（x）……	コマのスプライト番号
UX（x）……	コマのX座標
UY（x）……	コマのY座標
S(x)………	サイン関数
C(x)………	コサイン関数
PD…………	1PL，2PLのフラグ
BU…………	自分のコマの上限（スプライト番号参照）
SD…………	（パターン番号参照）

CHECKER FLAG

Dr.D：ほう。これは……。

編：投稿のシミュレーション・ゲームでありがちなのが内容を深くしようとして，コマンド数を増やしたあげく，遅いわ，めんどくさいわでグチャグチャに…というのをよく見かけますが，このゲームは，なるほど，じつにやりやすい設計になってますね。

Dr.D：うむ，それで……。

編：こういうゲームはやはり楽しむ側の人間の立場に立って思考しないとできないものです。しかもなかなか大変な作業でもあります。

Dr.D：おい，わしにも何か言わせろ！

編：――――――やだ。

《リスト1》KING&KNIGHTSのデータ・ファイル作成プログラム・リスト

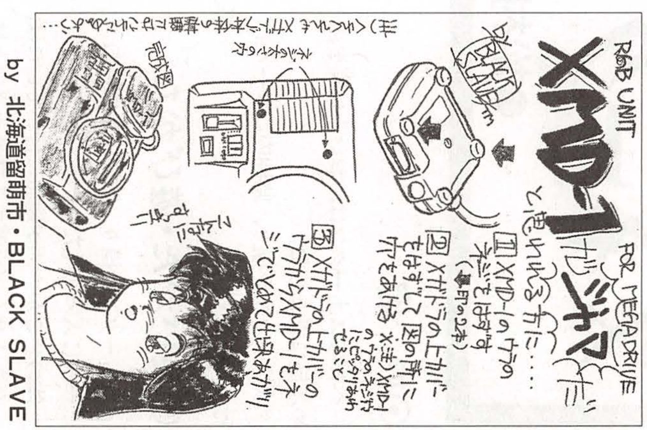
```
10 '
20 '    キャラクタ  &  サイン関数  SAVER
30 '    SAVE "K&K.MKR
40 SPRITE SCREEN 1:SCREEN WIDTH 5,640,4:CLS 3:LOCATE 20,10:PRINT "WAIT A MOMENT.
"
50 CLEAR:DEFINT A-Z:DIM CH(3000),S(360),C(360)
60 FOR I=0 TO 90:S(I)=SIN(I*6.28/360)*32:S(I+180)=-S(I)
70 S(180-I)=S(I):S(360-I)=-S(I)
80 C(I)=COS(I*6.28/360)*32:C(I+180)=-C(I):C(360-I)=C(I):C(180-I)=-C(I):NEXT
90 FOR Z=0 TO 1:FOR Y=0 TO 15:FOR I=0 TO 3
100 READ A$:FOR J=0 TO 15:H=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1)):PSET (15-J+I*16,Y+Z*16),H
110 IF H<>7 AND H<>3 AND H<>0 THEN H=H+1
120 PSET (J+(I+4)*16,Y+Z*16),H:NEXT:NEXT:NEXT:NEXT
121 FOR Z=0 TO 1
130 FOR I=0 TO 7:GET (I*16,0+Z*16)-STEP(15,15),CH:PUT PATTERN I+2+Z*8,CH,4:NEXT:
NEXT:CLS 2
140 LINE (0,0)-(7,7),4:LINE (7,0)-(0,7),4
150 GET (0,0)-(7,7),CH:PUT PATTERN 1,CH,4
160 '  SAVE DATA TO DISK
170 SAVE PATTERN "K&K.SPR",ALL
180 DEF SEG=VARPTR(S(0),1):BSAVE "SIN.DAT",VARPTR(S(0),0),720
190 DEF SEG=VARPTR(C(0),1):BSAVE "COS.DAT",VARPTR(C(0),0),720
200 PRINT "COMPLETE.":END
210 '--- 0123456789ABCDEF,0123456789ABCDEF,0123456789ABCDEF,0123456789ABCDEF
220 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
230 DATA 0000033330000000,0000033333300000,00330033003300C0,0000003333000000
240 DATA 0000331111330000,0003351555533000,003553355335D300,00000035d3000000
250 DATA 0003111119113000,0035515155555300,0035D335D335D300,00000035d3000000
260 DATA 0031111111999300,035515511555D30,00351D35D351D300,00333335d3333300
270 DATA 0031111119199930,035155155155DD30,003555D5D5DDD300,00355555ddd55300
280 DATA 0311111111999930,0311111115D5DD3,0035555D5DDDD300,00355dddddddd300
290 DATA 0037777719199930,0037777771D5DDD3,0037777711111300,0033333dd3333300
300 DATA 0003797711999930,00037977715D5DD3,0003797711111300,0000003dd3000000
310 DATA 0037777719799930,0037777771D5DDD3,0037777711711300,0000003dd3000000
320 DATA 0377777717799300,037777771D5DDDD3,0377777717711300,00000035d3000000
330 DATA 0033777777799300,003377771 5D5DD30,0033777777711300,00000035d3000000
340 DATA 0003777777773000,000377191D5DDD30,0003777777773000,00000035d3000000
350 DATA 0000337777773000,000035D5D5DDDD30,0000337777773000,00000035d3000000
360 DATA 0000003333330000,0000033D5DDDD300,0000000333330000,0000003333000000
370 DATA 0000000000000000,0000000333333000,0000000000000000,0000000000000000
380 '--- 0123456789ABCDEF,0123456789ABCDEF,0123456789ABCDEF,0123456789ABCDEF
390 DATA 0003333333000000,0003333333000000,0003300033003300,0003333333000000
400 DATA 0031191669330000,0031191669330000,003553355335D300,0030030000330000
410 DATA 0003119166963000,0003119166963000,0035D335D335D300,0003003330003000
420 DATA 0003991111166300,0003995D55566300,003555D5D5DDD300,0003330003300300
430 DATA 0003111111119630,0003D533D5559630,0003111111119630,0003000000030030
440 DATA 0031113111116630,003D53135D5D6630,0031113111116630,0030003000030030
450 DATA 0311131111116930,03D53135D5D16930,0311131111116930,0300030000030030
460 DATA 0311111111199630,035D535D5D199630,0311111111199630,0300000000030030
470 DATA 3111111191166300,3995D5D559166300,3111111191166300,3000000030300300
480 DATA 3111111911199300,31199D559D199300,3111111911199300,3000000300300300
490 DATA 3111999111166300,31111999D9166300,3111999111166300,3000333000300300
500 DATA 0313391911199300,03133D5D59199300,0313391911199300,0303300000300300
510 DATA 0030319111166630,003035D5D9166630,0030319111166630,0030300000030030
520 DATA 0003191911199930,00035D5D59199930,0003191911199930,0003000000030030
530 DATA 0031919191116663,0035D5D5D5916663,0031919191116663,0030000000003003
540 DATA 0003333333333330,0003333333333330,0003333333333330,0003333333333330
```


★今日，受験が終わったぜ。1週間ほどは職業不明である。100万分の1の確率で受かったとしたら，X68Kの新機種とMSX3がほしい。（大阪府堺市・しおやや18才）……【影：100万分の1の確率で受かったうえにX68KとMSX3がほしいとは……よくばり！】

《リスト2》KING&KNIGHTSのメイン・プログラム・リスト

```
10 '
20 '     King & Knights
30 '    SAVE "K&K"
40 '    初期設定
50 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SPRITE SCREEN 1:CLS 3
60 CLEAR:DEFINT A-Z:DIM CH(3000),UX(13),UY(13),UN(13),S(360),C(360)
70 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):PALETTE 3,0:PLAY "T255@0":MOUSE 0
80 LOAD PATTERN "K&K.SPR",ALL
90 DEF SEG=VARPTR(S(0),1):BLOAD "SIN.DAT",VARPTR(S(0),0)
100 DEF SEG=VARPTR(C(0),1):BLOAD "COS.DAT",VARPTR(C(0),0)
110 SCREEN WIDTH 4,320,16:OUT &H100,INP(&H100) OR &H40:PSET (0,0),61470!
120 FOR I=15 TO 1 STEP -1:LINE -STEP(1,0),4096*I+30:NEXT
130 FOR I=1 TO 15:LINE -STEP(1,0),4096*I+15*2:NEXT:GET (0,0)-(29,0),CH
140 '    画面作成
150 COLOR 7,,40960!,BF:CLS 3:X=145
160 FOR Y=0 TO 199:J=RND*2-1:PUT (X,Y),CH,PSET:X=X+J:NEXT
170 LINE (0,44)-(319,60),0,BF:LINE (0,139)-(319,155),0,BF:C=1
180 FOR J=1 TO 5 STEP 4:GX=J*50:GY=35+GX/2:RESTORE *YAMA
190 PSET (GX,GY),C:FOR I=1 TO 15:READ X,Y:LINE -STEP(X*5,Y*3),C:NEXT
200 LINE (GX,GY-42)-(GX+10,GY-39),C
210 LINE (GX+35,GY-42)-(GX+25,GY-39),C
220 FOR I=1 TO 4:READ X,Y,R:PAINT (GX+X*5,GY+Y*3),(64*R),C:NEXT:RESTORE *OKA
230 PSET (GX+55,215-GY),0:FOR I=1 TO 19:READ X,Y:LINE -STEP(X*4,Y*5),C:NEXT
240 FOR I=1 TO 4:READ X,G:PAINT (GX+55-X*4,210-GY),(4096*G),C:NEXT:NEXT
250 TURN ON SPRITE:FOR I=2 TO 7:READ UX(I),UY(I),UN(I)
260 UX(I+6)=623-UX(I):UY(I+6)=383-UY(I):UN(I+6)=UN(I)+4:NEXT
270 FOR I=2 TO 13:LOCATE SPRITE I,UX(I),UY(I),UN(I):NEXT
271 FOR I=14 TO 16:Y=50+RND*300:X=50+RND*589:LOCATE SPRITE I,X,Y,13:NEXT
272 FOR I=17 TO 19:Y=50+RND*300:S=50+RND*589:LOCATE SPRITE I,X,Y,17:NEXT
280 COLOR 67:LOCATE 52,0:PRINT "King & Knights"
290 COLOR 70:LOCATE 0,0:PRINT "POWER"+STRING$(11,"■"):CNT=0:CF=1
300 '    メイン
310 UN=2:BU=2:SD=0:PD=0:GOSUB 320:WHILE INP(9)=191:WEND
311 UN=8:BU=8:SD=6:PD=4:GOSUB 320:WHILE INP(9)=191:WEND:GOTO 310
320 '    ユニット選択
330 IF UN(7)=5 OR UN(13)=9 THEN 780
340 GOSUB 740
350 IF INP(1)=127 THEN PLAY "O8L64CDEFG":WHILE INP(1)=127:WEND:UN=UN+1:GOTO 340
360 GOSUB *PLT:LOCATE SPRITE 1,UX(UN),UY(UN),1:IF INP(9)<>191 THEN 350
370 PLAY "O8E8C16E16":WHILE INP(9)=191:WEND:PALETTE 4,65535!
380 IF UN-SD>1 AND UN-SD<5 THEN ST=2 ELSE ST=1
390 '    方向選択
400 FOR I=0 TO 359:LOCATE SPRITE 1,S(I)+UX(UN)+4,C(I)+UY(UN)+4,1
410 IF INP(9)<>191 THEN NEXT:GOTO 400
420 HB=I:HK=I:PLAY "O8E8C16E16":FOR I=0 TO 2000:NEXT
430 '    パワー決定
431 WW=UN(UN):IF WW=>10 THEN WW=WW-8
440 WA=(WW+(WW>4)*4)*50+50
450 FOR I=5 TO 15:LOCATE I*2,0:PRINT "□":FOR J=0 TO WA:NEXT
460 IF INP(9)<>191 THEN LOCATE I*2,0:PRINT "■":NEXT:GOTO 450
470 POW=I:FOR L=POW TO 0 STEP -1:LOCATE SPRITE UN,UX(UN),UY(UN),UN(UN)
480 MX=S(HK):MY=C(HK):P=VAL("&H"+HEX$(POINT(UX(UN)/2+4,(UY(UN)+8)/2)))
490 IF (P AND 62) THEN 510 ELSE IF (P AND 4032) THEN *DEAD
500 IF ABS(P)>=4096 THEN MX=S(HK)/2:MY=C(HK)/2
510 UX(UN)=UX(UN)+(MX)/32*(L-L*(UN(UN)>9)*.5):UY(UN)=UY(UN)+(MY)/32*(L-L*(UN(UN)
>9)*.5)
520 IF UX(UN)<0 THEN UX(UN)=0 ELSE IF UX(UN)>623 THEN UX(UN)=623
530 IF UY(UN)<0 THEN UY(UN)=0 ELSE IF UY(UN)>383 THEN UY(UN)=383
540 GOSUB 580:NEXT
550 LOCATE POW*2,0:PRINT "■"
560 IF (P AND 4032) THEN *DEAD
570 IF (P AND 62) THEN *DEAD
580 I=COLLISION(-1):FOR I=2 TO 19:IF COLLISION(UN,I) THEN GOSUB 591
590 NEXT:RETURN
591 '    馬
592 IF PD=0 AND (I=14 OR I=15 OR I=16) THEN UN(UN)=UN(UN)+8:LOCATE SPRITE I,0,0,
0:PLAY "O6L64CDEFGABAGFEDC":RETURN
593 IF PD=4 AND (I=17 OR I=18 OR I=19) THEN UN(UN)=UN(UN)+8:LOCATE SPRITE I,0,0,
0:PLAY "O6L64CDEFGABAGFEDC":RETURN
594 IF I>13 THEN FOR J=1 TO 4:PLAY "O264CRRDRR":NEXT:LOCATE SPRITE I,0,0,0:RETUR
N
600 '    衝突
610 IF UN<8 AND I<8 THEN RETURN
620 IF UN>7 AND I>7 THEN RETURN
630 '    敵との衝突
640 IF ABS(UX(I)-UX(UN))>14 OR ABS(UY(I)-UY(UN))>14 THEN RETURN
650 IF UN(I)=9-PD THEN HK=((HB+180) MOD 360):RETURN
660 UN(I)=9-PD:PLAY "O1L64C>C>C>C>C>C>C>C"
670 LOCATE SPRITE I,UX(I),UY(I),UN(I):RETURN
680 '    事故死
690 *DEAD:UN(UN)=5+PD:LOCATE SPRITE UN,UX(UN),UY(UN),UN(UN)
700 LOCATE POW*2,0:PRINT "■":PLAY "O5L64CFDECFD":RETURN
710 '    パレット変更
720 *PLT:CNT=CNT+CF:IF CNT=15 OR CNT=0 THEN CF=-CF
730 PALETTE 4,4096*CNT+64*CNT+2*CNT:RETURN
740 '    スプライトパターンチェック
750 IF UN=BU+6 THEN UN=BU
760 IF UN(UN)=5+PD THEN UN=UN+1:GOTO 750
770 RETURN
780 '    GAME OVER
790 C=2:FOR I=0 TO 10:COLOR ,,I*66+40960!:FOR J=0 TO 100:NEXT:NEXT
800 FOR I=11 TO 15:COLOR ,,I*4162:FOR J=0 TO 500:NEXT:NEXT
810 IF UN(7)=5 AND UN(13)=9 THEN FOR I=15 TO 0 STEP -1:COLOR ,,I*4162:FOR J=0 TO
 500:NEXT:NEXT:A$="There are no winner.":GOTO 850
820 IF UN(7)=5 THEN FOR I=15 TO 0 STEP -1:COLOR ,,I*4098+960:FOR J=0 TO 500:NEXT
:NEXT:A$="RED WIN!":C=1
830 IF UN(13)=9 THEN FOR I=15 TO 0 STEP -1:COLOR ,,I*4160+30:FOR J=0 TO 500:NEXT
:NEXT:A$="BLUE WIN!"
840 COLOR 6:LOCATE 23,12:PRINT "Conguraturations!"
850 COLOR C:LOCATE 31,6:PRINT "GAME OVER"
860 COLOR 7:LOCATE (80-LEN(A$))/2,14:PRINT A$
870 WHILE INP(9)<>191:WEND:GOTO 140
880 *YAMA
890 DATA -6,-1,4,-7,2,-6,2,-1,3,0,2,1,1,5,3,8,-3,1,-3,-6
900 DATA 0,-7,-3,0,0,7,-2,6,8,0
910 *YAMAIRO
920 DATA 3,-14,15,0,-3,9,3,-3,7,8,-3,5
930 *OKA
940 DATA -24,0,5,-3,4,-1,2,0,1,1,0,1,-2,2,5,0,1,-1,0,-1,-1,-2
950 DATA -4,0,4,0,4,1,1,1,0,1,-1,1,5,0,-5,-3
960 *OKAIRO
970 DATA 17,8,11,7,6,6,2,5
980 *ZAHYOU
990 DATA 48,309,2,80,325,2,112,357,2,32,341,3,64,357,3,16,373,4
```

評…こ，これは……（影）



by 北海道留萌市・BLACK SLAVE

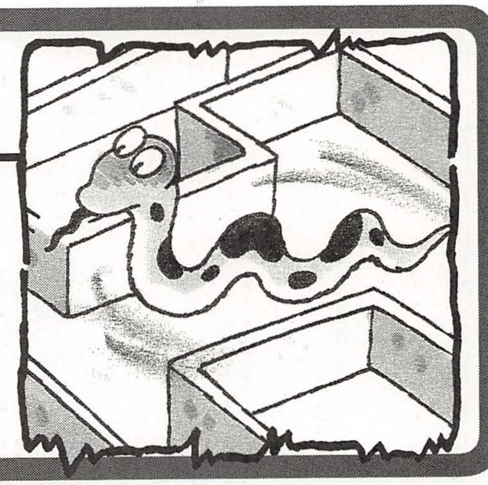
★10代、とくに中学生や小学生の人はどうやってお高いパソコンを手に入れたのでしょうか。秘伝を教えてください。（奈良市・怠惰零 G13才）……【影：私が若いときは，○を抵当に入れたうえ，マービンガーデンとボードウォークをつけた。一同：モノポリーですか!!】

PC-9801/286シリーズ
(N88-日本語BASIC(86))用

重力があるアクション・パズル

スネークンの冒険(ぼうけん)

●松村　憲治



⊙内　容

ヘビのスネークンは，おいしい実を求めて旅にでました。

スネークンを操り，時間内にゴールに行くゲームです。

⊙使いかた・遊びかた

- スネークンを操り，時間内に赤色のゴールに入ってください。
- 体のどこか一部が地面に付いていれば，落ちません（点滅するブロックの上は別）。
- 点滅するブロックは，点燈中は上に乗ることができますが，重なると時間を減らされます。消燈中は体の一部が乗っているだけで落とされます。
- 壁に向かってキーを押していると落ちません（はりつきができる）。

⊙操作方法

- タイトル画面でスペース・キーを押すとゲームがはじまります。
- テンキーの[8][2][4][6]で上下左右に移動します。

⊙プログラムの入力方法

普通に入力してください。REMの行も必要です。

⊙改造のアドバイス

480行のCO＝10の10を変えると難易度の調整ができます。点滅ブロックの点滅時間です（8以下だと進めなくなります）。スピード調整は430行のFOR文で行なってください。

《第1表》変数表

変数	内容
MA	ステージ・データ
S	スネークンの位置
SX,SY	スタート位置
EX,EY	ゴール位置
X,Y	スネークンの頭の位置
ET	ステージの制限時間
TI	時間
MC	ステージ数
ST	スネークンの下のブロック
AT	スネークンの位置のブロック
CO	カウンタ（10カウントで時間が減る）
SN	スネークンの残りの数
I,J,K,C,D,CS,A$	雑用

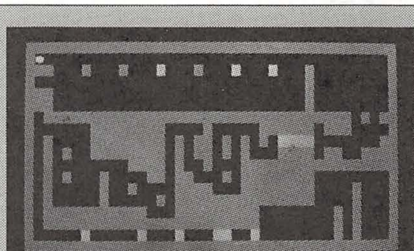
CHECKER FLAG

編：これはベーマガらしいほのぼのとしたゲームですね。

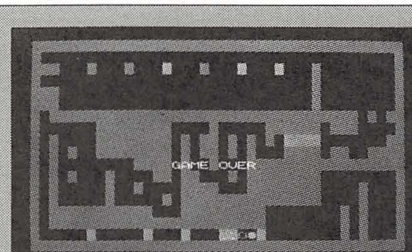
Dr.D：スピードも速くもなく遅くもなく，ほどほどに楽しめそうじゃな。まあ，ゲームとしては，時間内にゴールにたどり着くという，ありふれた内容だが，自キャラがヘビであったり，点滅ブロックの存在が，このゲームにいい味をだしておるぞ。

編：投稿ゲームの味といったところですね。

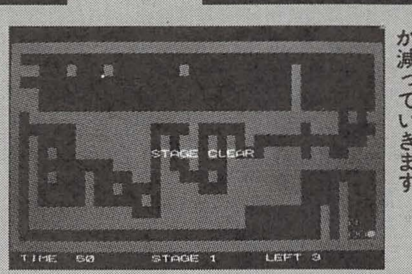
Dr.D：読者の諸君も，自分で作ってみたが，よくあるパターンだとか，なんか物足りないな，などの理由で投稿をとりやめたものがあったら，もう一度ほじくり返してみてはどうかな？



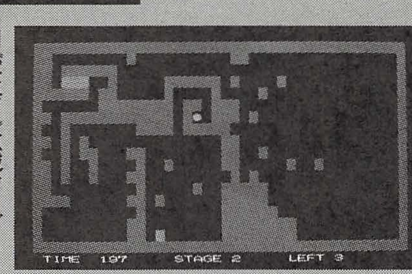
◀《写真1》ヘビのスネークンを操作して，右下に見えるおいしい実のところまでいってください



◀《写真2》時間内においしい実のところまで行かないとゲーム・オーバー



◀《写真3》点滅するブロックにさわると時間が減っていきます

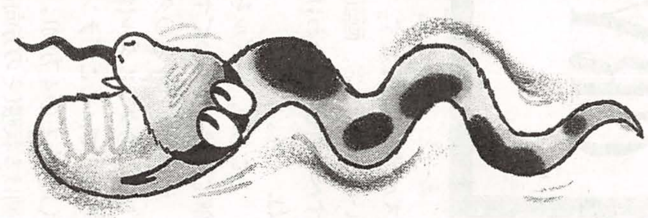


◀《写真4》1面はなんとかクリア。さてつぎの面はどうかな？

★おはよう影君。今回の使命だが，OFコーナーのハガキをすべて採用することである。なお，その方法は問わないが，君になにがおきようと，いっさいこちらでは保証しない。（茨城県勝田市・横山淳一18才）……【影：全部採用したいんだけど，このハガキの山が…ドサッ。】

スネークンの冒険のプログラム・リスト

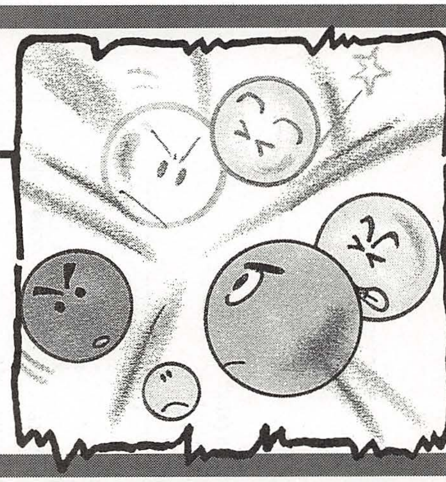
```
100 SCREEN 0,0
110 CONSOLE 0,20,0,1:WIDTH 40,20
120 DEFINT A-Z
130 DIM MA(40,20),S(4,1)
140 GOTO 870
150 '-------------------------MAKE STAGE---------------------
160 CLS 3
170 FOR I=0 TO 39
180  MA(I,0)=1:LINE(I*16,0)-(I*16+15,9),1,BF
190  MA(I,17)=1:LINE(I*16,17*10)-(I*16+15,17*10+9),1,BF
200 NEXT
210 FOR I=1 TO 16
220 READ A$
230  FOR J=0 TO 9
240  C=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1))
250   FOR K=0 TO 3
260    CS=(C AND 1)
270    MA(J*4+K,I)=CS:LINE((J*4+K)*16,I*10)-((J*4+K)*16+15,I*10+9),CS,BF
280    C=INT(C/2)
290   NEXT
300  NEXT
310 NEXT
320 READ SX,SY,EX,EY,ET
330 READ A$:IF A$="END" THEN 360
340 C=VAL(LEFT$(A$,2)):D=VAL(RIGHT$(A$,2))
350 MA(C,D)=5:LINE(C*16,D*10)-(C*16+15,D*10+9),3,BF:GOTO 330
360 X=SX:Y=SY:TI=ET
370 FOR I=0 TO 4:S(I,0)=SX:S(I,1)=SY:NEXT
380 LINE(EX*8*2,EY*10)-(EX*8*2+15,EY*10+9),2,BF
390 LOCATE 16,9:PRINT USING "STAGE #";MC
400 GOSUB 1050:CLS
410 LOCATE 0,18:PRINT USING " TIME ###       STAGE #      LEFT #";TI,MC,SN
420 '----------------------------MAIN--------------------------------
430 FOR I=0 TO 400:NEXT
440 ST=MA(S(0,0),S(0,1)+1)+MA(S(1,0),S(1,1)+1)+MA(S(2,0),S(2,1)+1)+MA(S(3,0),S(3
,1)+1)
450 AT=MA(S(0,0),S(0,1))+MA(S(1,0),S(1,1))+MA(S(2,0),S(2,1))+MA(S(3,0),S(3,1))
460 IF (AT>4)*(K=1) THEN TI=TI-10:IF TI<1 THEN 710
470 CO=CO-1
480 IF CO<1 THEN TI=TI-1:CO=10:K=(TI MOD 2):COLOR=(3,K*3):IF TI<1 THEN 710
490 IF S(0,0)=EX AND S(0,1)=EY THEN 820
500 LOCATE 6,18:PRINT TI
510 I=INP(&HE0):J=INP(&HE1)
520 X=X+(I=239)-(I=191)
530 IF ST=0 OR (ST>4)*(K=0) THEN Y=Y+1:GOTO 560
540 Y=Y-(I=251)-(J=254)*(I=255)
550 IF I=J THEN 610
560 IF (MA(X,Y)>0)*(MA(X,Y)<5) THEN X=S(0,0):Y=S(0,1)
570 S(4,0)=S(3,0):S(4,1)=S(3,1)
580 S(3,0)=S(2,0):S(3,1)=S(2,1)
590 S(2,0)=S(1,0):S(2,1)=S(1,1)
600 S(1,0)=S(0,0):S(1,1)=S(0,1)
610 S(0,0)=X:S(0,1)=Y
620 '-----------------------PRINT CHRACTER----------------------
630 COLOR 4
640 LOCATE S(4,0),S(4,1):PRINT " "
650 LOCATE S(1,0),S(1,1):PRINT "O"
660 LOCATE S(2,0),S(2,1):PRINT "O"
670 LOCATE S(3,0),S(3,1):PRINT "O"
680 LOCATE S(0,0),S(0,1):PRINT "●"
690 COLOR 7
700 GOTO 420
710 '--------------------TIME OVER------------------------------
720 LOCATE 7,18:PRINT " 0 "
730 LOCATE 15,10:PRINT "TIME OVER"
740 GOSUB 1060
750 SN=SN-1:IF SN=0 THEN 790
760 CLS
770 GOTO 360
780 '------------------G A M E  O V E R-------------------------
790 LOCATE 15,10:PRINT "GAME OVER"
800 GOSUB 1050:CLS
810 GOTO 870
820 '----------------------STAGE CLEAR----------------------------
830 MC=MC+1:IF MC=6 THEN GOTO 940
840 LOCATE 15,9:PRINT "STAGE CLEAR"
850 GOSUB 1050:CLS
860 GOTO 150
870 '----------------------OPENING TITLE-------------------------
880 CLS 3
890 LOCATE 13,8:PRINT "ｽﾈｰｸﾝ ﾉ ﾎﾞｳｹﾝ"
900 LOCATE  9,13:PRINT "HIT  SPACEBAR  TO START"
910 SN=3:MC=1:RESTORE 1070
920 IF INP(&HE9)=191 THEN 150
930 GOTO 920
940 '---------------------ALL CLAEAR-----------------------------
950 CLS 3
960 LOCATE 11,3:PRINT "ALL STAGE CLAER "
970 GOSUB 1050
980 LOCATE 12,4:PRINT "CONGRATULATION"
990 LOCATE 24,11:COLOR 6:PRINT ".":COLOR 4
1000 FOR I=3 TO 20:FOR J=0 TO 300:NEXT:LOCATE I,11:PRINT " OOO●":NEXT
1010 COLOR 5:LOCATE 22,10:PRINT "ﾊﾟｸ !  ｱｱ ｵｲｼｲ":GOSUB 1060
1020 COLOR 7:LOCATE 16,15:PRINT "E N D":GOSUB 1050
1030 CLS:GOTO 870
1040 '---------------------LOSS TIME------------------------------
1050 FOR I=0 TO 12000:NEXT:RETURN
1060 FOR I=0 TO 8000:NEXT:RETURN
1070 '---------------------STAGE DATA-----------------------------
1080 ' STAGE 1
1090 DATA 1000000008,7440400408,1000000408,7000000408,7000000408,DFFFFFFF7D
1100 DATA 18F780E778,58F7DA200C,59F7DA873F,508798FFFF,51163AF708,5090F8F788
1110 DATA 5014FFF788,DFF1FF10A8,DFFFFF10A8,10000000A8,1,1,38,16,200
1120 DATA 1402,2202,2602,2708,2808,2908,3008,0616,1216,1616,2016,2116,2416,END
1130 ' STAGE 2
1140 DATA 3040060008,BF10000008,301CF24008,FB14801008,18F7B30008,BFF79B0008
1150 DATA 9087F10008,B200030008,96C0031008,B484038408,B4C00A0008,30802F1008
1160 DATA F0C20F1008,10800F3008,10C00FF008,10C00FF008,17,6,36,10,200
1170 DATA 0303,0403,0503,1316,END
1180 ' STAGE 3
1190 DATA 10000E0008,10000EA78D,9000078FF9,100444F0ED,7000C6F4E9,7001C0E4E9
1200 DATA F001CF3408,9701408CF9,1700408FF9,5EFF708FF9,D010088F09,D77170836F
1210 DATA D300F08A2F,1F709FF0AF,50FF18FEBF,D100400E08,3,2,36,16,40
1220 DATA 0703,3711,END
1230 ' STAGE 4
1240 DATA 1010080008,10976A0028,1090088028,1030001028,1080000028,1080081008
1250 DATA 3080004008,14C0000008,3000000008,1000000008,3000000008,1000000008
1260 DATA 5002200008,1002200008,3002208008,1002200008,36,16, 36,11, 700
1270 DATA 1301,1601,2304,2305,2505,2113,2513,3205,3601,3602,END
1280 ' STAGE 5
1290 DATA 1000014208,10000B1AFB,1000027A18,1000027ADF,1000C27218,10C0707058
1300 DATA 100830FB18,104830FB09,18F8341808,1C8F70CF08,1600C1F00A,13100D9028
1310 DATA F100478028,F10044B428,1710412428,3010453428, 1,15, 3, 7, 900
1320 DATA 1002,1003,1004,1005,1702,2201,2701,3101,3201,2706,3006,2107,1212,1612
1330 DATA 1916,3012,3614,2115,2315,2415,2716,2816,0715,3503,3603,3703,3803,END
1340 END
```



PC-9801/286

★少し早いのですが，2年後，ボクをやとってください。とうちゃん，おれ電波新聞社の星に向かってがんばるよう。キラリ☆(涙)(北海道蛇田郡・竹内浩二16才)……【影：しかと名前を覚えたぞ。2年後の春がたのしみじゃわい。編：その前にクビにならないでよ影さん。】

PC-9801/286シリーズ（N88-日本語BASIC（86））用



キミの頭はもうパニック！

CRYSTAL（クリスタル） PANIC（パニック）

●いけだ君17歳

えーと…，つまり，結局，早い話，パズルゲームなんです。で，何をすればいいかっていうと，画面上のクリスタルをすべて消せばいいわけ。単純な内容ですね，ハイ。

ところが，パズルそのものは複雑で難解で困難ってやつです。

画面上には4色のクリスタルと壁がある。このクリスタルは動くけど壁は動かない。で，ここでテンキーを押してみる(上下左右の4方向)。すると，そのとき動ける状態(その方向に何もない)すべてのクリスタルがいっせいに一つずつずれる…(第1図参照)。

動いた結果，4方向で接している，同じ色のクリスタルは消滅する。つまり，結局，最終的に，クリスタルを動かして並べて，全部消しちゃおうってわけ。

わかる？　わかるよね。わかるだろ！

で，まだ続くわけだな。1ターンごとにLEFTの表示が減っていくから，これが0になったらミス。動かすのに制限回数があるってこと。

ギブアップは HELP キー，面のはじめからやりなおし。

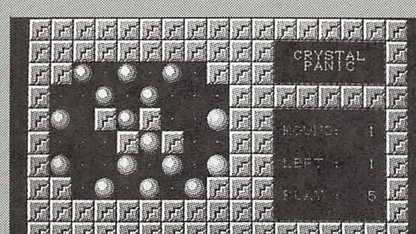
一度にたくさんのクリスタルが動くから，もうパニックってやつだね。うん。好きなだけ悩みまくってください。

RUNすると，タイトル画面。ここでラウンド・セレクトできるから，数字を入力(1面ならリターンだけでOK)。

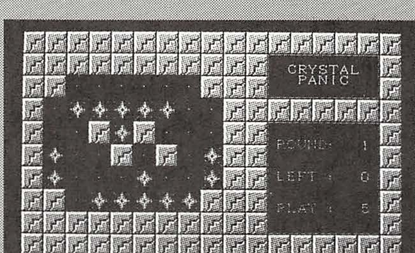
あっ，これ，遅いCPUだと少しイライラするかもしれない。でも，パズルだからそう気にすることもないか。いちおう，プログラム中で，簡単なスピード・チェ



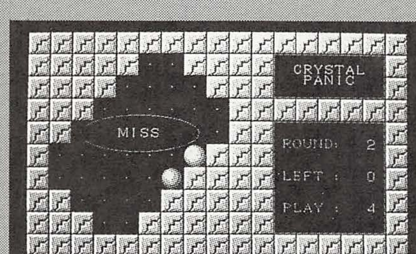
▲《写真1》これがタイトル画面です。ラウンド・セレクトがついている



▲《写真3》同じ色が接するとクリスタルは消滅するしかけになっている



▲《写真2》ラウンド1。1回の移動で全部を接触させることができればクリア



▲《写真4》ちがう色が残ったり，LEFTが0になったらミス，5回ミスするとゲーム・オーバー

《第1表》プログラムの流れ

行	内容
10～ 70	初期設定
80～160	キャラクター定義
170～200	画面作成Ⅰ
210～250	ラウンド作成
260～340	移動
350～420	消滅
430～480	画面作成Ⅱ
490～570	キャラクター表示
580～620	ミス／クリア
630～660	エンディング
670～740	タイトル
750～970	データ
760～830	キャラクター用
840～950	面パターン用
960～970	エンディング用

《第2表》主な変数

変数	内容
D$(24)	ラウンド・データ
Z(9, 9)	仮想画面
W1(64) W2(64) W3(64) W4(64)	消滅用
A% B% C% D% E% F% G% H%	キャラクター
I, J	ループ用
N, M	キャラ表示座標
Q	画面上のクリスタル数
L	制限回数
R	ラウンド
V, W	移動方向
X, Y / XX, YY	移動・消滅チェック用座標

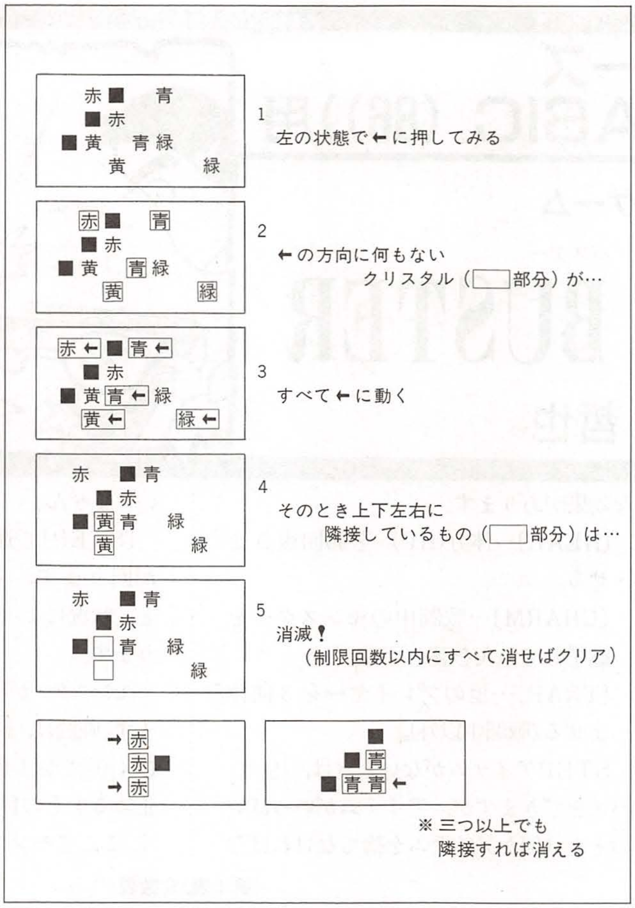
★私はどうもアラニアが徳島でヴァリスが高知でナザール山脈が四国山脈でライデンが松山で白竜山脈が讃岐山脈…(キリがない)に思えてならない。(埼玉県東松山市・神15才)……【影：そうそう，阿波が徳島で土佐が高知に思えてならないんだよな！一同：うん。】

ックしてるから32ビットでもはやすぎることはないと思う。

プログラムは，けっこう短いでしょ。ね，そう短いの。グラフィックも400ラインで16色モード使ってるからすっっっっごくきれい！

えーと，苦労したっていうと…。なんだろ？　面の作成かな。あと，この原稿書くときに，パズルの解答例を，わざわざ作らなきゃなんなかったことだね。うん，そだ，そだ。

プログラム打つとき英文字は大文字で入力してよね，大文字で…。じゃあ，がんばって24面，解いてくださいなっと。



《第1図》ゲームのルール

CRYSTAL PANICのプログラム・リスト

```
10 '■■■■■■■■■■■ CRYSTAL PANIC                By いけだ君17歳
20 DIM Z(9,9),W1(64),W2(64),W3(64),W4(65),D$(24)
30 DIM A%(341),B%(341),C%(341),D%(341),E%(341),F%(341),G%(341),H%(4965)
40 A$=TIME$:WHILE A$=TIME$:WEND:A$=TIME$:WHILE A$=TIME$:WA=WA+1:WEND
50 WA=(WA-413)*3:SCREEN 3,0:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,,,,2
60 FOR I=1 TO 15:READ A$:COLOR=(I,VAL("&h"+A$)):NEXT
70 DATA B66,D88,FAA,66B,88D,AAF,6B6,8D8,AFA,BB6,DD8,FFA,0F0,8F0,FFF
80 '■■■■■■■■■■■ キャラ定義
90 FOR K=0 TO 1:FOR I=0 TO 15:READ A$:FOR J=0 TO 15:A=VAL("&h"+MID$(A$,J+1,1))
100 LINE(J*2,I*2+K*34)-(J*2+1,I*2+1+K*34),A,BF:NEXT J,I,K
110 GET@(0,0)-(33,33),A%:GET@(0,34)-(33,67),G%
120 CLS 3 :CIRCLE(15,15),1,11,,,,F:GET@(0,0)-(33,33),B%
130 CLS 3:FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 4:A=(-(J+(I-1)*3)*(J<4))-(J=4)*15
140 CIRCLE(18-J*1.8,I*34-15-J*1.8),17-J*J*.7,A,,,,F:NEXT J,I
150 GET@(0,0)-(33,33),C%:GET@(0,34)-(33,67),D%:GET@(0,68)-(33,101),E%
160 GET@(0,102)-(33,135 ),F%:FOR I=1 TO 24:READ D$(I):NEXT
170 '■■■■■■■■■■■ 画面作成1
180 GOSUB 680:CLS 3:FOR I=0 TO 9:PUT@(30,I*34+15),H%:NEXT
190 LINE(403,49)-(571,114),0,BF:LINE(403,49)-(571,114),11,B
200 LINE(403,151)-(571,318),0,BF:LINE(403,151)-(571,318),11,B
210 '■■■■■■■■■■■ ラウンド作成
220 CLS:Q=0:FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 7 STEP 2
230 B=INSTR("123456789ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0",MID$(D$(R),I*4-4+(J+1)/2,1))
240 A=INT((B-1)/6):Z(J,I)=A:Q=Q-(A>1):N=J*34+30:M=I*34+15:GOSUB 500
250 A=(B-1) MOD 6:Z(J+1,I)=A:Q=Q-(A>1):N=J*34+64:GOSUB 500:NEXT J,I
260 '■■■■■■■■■■■ 移動 etc.
270 L=VAL(RIGHT$(D$(R),2)):GOSUB 440:HELP ON:ON HELP GOSUB 590
280 F=0:B=0:V=(INP(&HE0)=239)-(INP(&HE0)=191):W=(INP(&HE1)=254)-(INP(&HE0)=251)
290 ON-(L=0)GOSUB 590:ON-(V+W=0) GOTO 280:FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8
300 X=-(V=1)*J-(V<0)*(9-J)-(V=0)*I:Y=-(W=1)*J-(W<0)*(9-J)-(W=0)*I
310 Z=Z(X,Y):IF Z(X+V,Y+W)<>1 OR Z<2 OR F=1 THEN F=0:GOTO 340
320 N=X*34+30:M=Y*34+15:GOSUB 520:N=(X+V)*34+30:M=(Y+W)*34+15:A=Z:GOSUB 500
330 Z(X,Y)=1:Z(X+V,Y+W)=Z:F=1:B=B+1:W1(B)=X+V:W2(B)=Y+W
340 NEXT J,I:L=L+(B>0):GOSUB 480:IF B=0 THEN 280
350 '■■■■■■■■■■■ 消滅
360 C=0:FOR I=1 TO B:CC=C:XX=W1(I):YY=W2(I)-1:FOR J=1 TO 4
370 ON-(Z(XX,YY)<>Z(W1(I),W2(I)))GOTO 390
380 N=XX*34+30:M=YY*34+15:GOSUB 570:C=C+1:W3(C)=XX:W4(C)=YY
390 XX=XX-(J=1)*2-1:YY=YY+(J=3)*2+1:NEXT:ON -(CC=C) GOTO 410
400 N=W1(I)*34+30:M=W2(I)*34+15:GOSUB 570:C=C+1:W3(C)=W1(I):W4(C)=W2(I)
410 NEXT:FOR I=1 TO WA:NEXT:FOR I=1 TO C:N=W3(I)*34+30:M=W4(I)*34+15:GOSUB 520
420 Q=Q+(Z(W3(I),W4(I))>1):Z(W3(I),W4(I))=1:NEXT:IF Q=0 THEN GOSUB 600 ELSE 280
430 '■■■■■■■■■■■ 画面作成2
440 CLS:LOCATE 54,4:COLOR 7:PRINT"ＣＲＹＳＴＡＬ":LOCATE 56,5:PRINT"ＰＡＮＩＣ"
450 COLOR 6:LOCATE 52,11:PRINT"ＲＯＵＮＤ：":LOCATE 52,14:PRINT"ＬＥＦＴ　："
460 LOCATE 52,17:PRINT"ＰＬＡＹ　：":COLOR 5:LOCATE 66,11:A$=RIGHT$(STR$(R),2)
470 PRINT AKCNV$(A$):LOCATE 66,17:PRINT AKCNV$(STR$(P))
480 COLOR 5:LOCATE 64,14:PRINT AKCNV$(RIGHT$(" "+STR$(L),3)):RETURN
490 '■■■■■■■■■■■ キャラ表示
500 ON A+1 GOSUB 510,520,530,540,550,560,570:RETURN
510 PUT@(N,M),A%,PSET:RETURN
520 PUT@(N,M),B%,PSET:RETURN
530 PUT@(N,M),C%,PSET:RETURN
540 PUT@(N,M),D%,PSET:RETURN
550 PUT@(N,M),E%,PSET:RETURN
560 PUT@(N,M),F%,PSET:RETURN
570 PUT@(N,M),G%,PSET:RETURN
580 '■■■■■■■■■■■ ミス・クリア
590 A$="　ＭＩＳＳ":GOSUB 610:P=P-1:IF P<0 THEN RETURN 180 ELSE RETURN 220
600 A$="ＣＬＥＡＲ":GOSUB 610:R=R+1:IF R>24 THEN RETURN 640 ELSE RETURN 220
610 HELP OFF:CIRCLE(200,168),90,11,,,.3,F,0:COLOR 7
620 LOCATE 20,10:PRINT A$:FOR I=0 TO 2000+WA*4:NEXT:RETURN
630 '■■■■■■■■■■■ エンディング
640 CLS 3:FOR I=2 TO 7:READ A$:COLOR I MOD 7+1:LOCATE 21,24:FOR J=1 TO 19
650 PRINT AKCNV$(CHR$(ASC(MID$(A$,J,1))-1));:NEXT:PRINT:PRINT:PRINT
660 A$=TIME$:WHILE TIME$=A$:WEND:NEXT:WHILE INP(&HE9)<>191:WEND:GOTO 180
670 '■■■■■■■■■■■ タイトル
680 CLS 3:FOR I=0 TO 16:N=I*34+30:M=60:GOSUB 510:NEXT:GET@(30,60)-(607,93),H%
690 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 16:N=J*34+30:M=I*34+94:A=(J+I) MOD 4+2:GOSUB 500
700 NEXT J,I:PUT@(30,264),H%:CIRCLE(320,179),170,11,,,.3,F,0:WIDTH 40,25
710 COLOR 7:LOCATE 13,10:PRINT"ＣＲＹＳＴＡＬ":LOCATE 15,12:PRINT"ＰＡＮＩＣ"
720 WHILE INKEY$<>"":WEND:COLOR 5:LOCATE 10,20:INPUT"ROUND SELECT(1-24) ",A$
730 R=VAL(A$):IF R=0 THEN R=1 ELSE IF R>24 OR R<0 THEN 720
```

```
740 WIDTH 80,25:CLS 3:P=5:RETURN
750 '■■■■■■■■■■■ データ
760 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF5,FF66666666666655,FF66666666666655
770 DATA FF66666666666650,FF6666665555550F,FF666666500000F5,FF66666650FFFF55
780 DATA FF66655550F66655,FF66650000F66655,FF66650FFFF66655,FF66650F66666655
790 DATA FF66650F66666655,FF66650F66666655,FF5550F555555555,F5550F5555555555
800 DATA 0000000000000000,0E0000007000000E,00ED000787000DE0,00DED0789870DED0
810 DATA 000DD0789870DD00,00000789F9870000,00077899F9987700,0078899FEF998870
820 DATA 07899FFEDEFF9987,0078899FEF998870,00077899F9987700,00000789F9870000
830 DATA 000DD0789870DD00,00DED0789870DED0,00ED000787000DE0,0E0000007000000E
840 DATA 11115BB78QQ8K52C87D8K99C2EED111101,118112Q719B828Q88W9788W12C71181104
850 DATA 811871121RZ11YQ11OI11YZ17112811807,18812A8788Q88988B8KCC8D82987188113
860 DATA 27278EC8A88K27272727B88Q8W98272714,11111A812PJ789198BB82WQ718W1111110
870 DATA 111113711AA12DB722A718211571111111,111118K12887Q2V8A9582CC718E1111116
880 DATA 1111288721172 4ZD3UJ72117288711111 1,287883NV88287882878 83NV88287882812
890 DATA AQAQL11HQ88C88888888Q88CG11L9QAQ21,88K9CEQKB8K81271127188WAC9888EC814
900 DATA 2W27CU29ZV2E1119Q1119P2AH7BB27A710,888889K88QC8511JONIR82788728888823
910 DATA 8888W828Q798K2E2797A8E2B878C888821,882882787GU22UH88LL77GG28278878819
920 DATA 2A877CE28278A8EC9898Q27878Q228K721,811871121IG13LLV5ZCP1RX17112811812
930 DATA 18172K7298X18HB72AC8188876A7218117,188129K78QC8972QA72W8EC82BK7188123
940 DATA 811875J21SI13XLJ5HBD1XY174D2811815,GU8GUD85L288D8888884887LP84UG8UG35
950 DATA 11117112H11XSD3N5YHD1QC116D1111121,111128818WE79BCJ2KEQ2QWK1887111134
960 DATA "==!DSZTUBM!QBOJD!??","!!DPOHSBUVMBUJPOT!!","!!!!!BMM!DMFBS!!!!!"
970 DATA "ZPV!BSF!OJDF!QMBZFS","!!!!!.I/JLFEB.!!!!!","!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
```

PC-9801/286

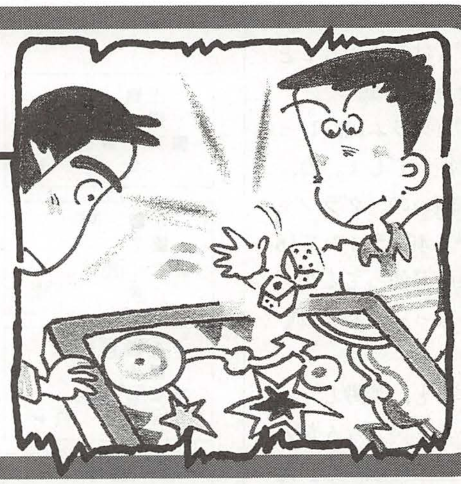
★カゲさんあなたはひまなとき，何をしていますか。なぜか想像しにくいんですけど……。（島根県松江市・伊藤高教16才）……【影：言いたかないんですけど……じつはアレしてます。一同：アレ？つぐ美：まあ，影さんたら……お金ないくせに!!影：アレレ？】

PC-9801/286シリーズ
（N88-日本語BASIC（86））用

5人でもできるスゴロク・ゲーム

MONSTER BUSTER（モンスター バスター）

●加藤　哲也



STORY

平和だったその王国に変化がおこった。これまでいるはずのなかったモンスターが王国に出現しはじめたのだ。

どうやら，はずれの山にドラゴンが住みついたためらしい。国王は困りはて，今，ここに勇気ある勇者を募（つの）った。

遊びかた

2～5人で遊びます。人数と名前を入れたらスタートです。自分の番がきたら，休み，または戦闘以外のときに配られるアイテムを使って，他のプレイヤーより早くドラゴンを倒してください。

アイテムは，大きくわけてSTEP(白)，武器(赤)，魔法(緑)の3種類です。

STEP…STEPのあとに書いてある数だけ進みます(戦闘中以外)。

武器…戦闘に使います。なかにはドラゴンを倒すために必要な物もあります。

魔法…3種類あり，それぞれつぎのような効果があります。

〔HEAL〕…体力(HP) を40回復させる。

〔CHARM〕…戦闘中のモンスターを魅了して他人を襲わせる。

〔TRAP〕…他のプレイヤーを3回休ませる(戦闘中以外)。

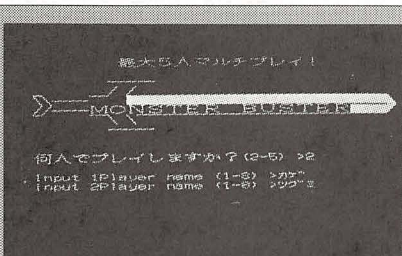
STEPアイテムがないときは，9 でパスをできますが，アイテムがいっぱいのときは何かアイテムを捨てなければいけません。

〔STEP〕で進んだときはルーレットが回ります。スペース・キーで止めると，状況によってちがうイベントが起こります。

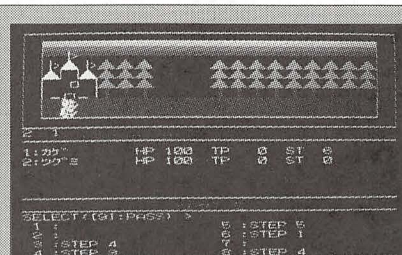
モンスターが現れると戦闘モードになります。戦闘は，まず指示どおりに武器を選び（9 で何も使わない），ルーレットを止めるとその目と武器の強さで攻撃します。ここでモンスターを倒せないと，モン

《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
MP＄	マップ用	WF（ ）	武器用
HP＄（ ）	ヒット・ポイント	IC（ ）	アイテムの色
ST＄（ ）	進んだ数	RR（ ）	ルーレットの数
T（ ），TT（ ）	ターゲット・ポイント	NA＄（ ）	名前
W（ ）	休みの回数	PL（ ）	人数
IS（ ）	アイテムの数	C＄（ ），CC（ ）	マップのキャラ
MC（ ）	持っているアイテム	SP，WA，W	スピード用
CD（ ）	漢字コード用	IN＄（ ）	アイテムの名前
MN＄（ ）	モンスターの名前	MS＄（ ）	メッセージ
MH＄（ ）	モンスターのHP	CN（ ）PC（ ）	コンディション用
MA＄（ ）	モンスターの強さ	ID（ ），IP（ ）	アイテム用
MT＄（ ）	モンスターのTP	TU，TP	ターン
M＄（ ）	モンスターのキャラ		



◀《写真1》これがタイトル画面です。最大5人でプレイすることができます



◀《写真2》1人8個までアイテムを持つことができ，パスすればアイテムが手に入ります



◀《写真3》進んでいくとイベントがあり，ルーレットで中身を決めます



◀《写真4》イベントによってはモンスターと戦うこともある

★やったあ!!工業電子科に合格だあ!!これでおもいっきり遊べて思いっきりプログラムが組めて思いっきりベーマガが読める。影さん，一言ぼくにお祝いの言葉を!!（大分県中津市・工藤　誠15才）……【影：よーし，ではプレゼントを……住所が途中までとは残念。】

スターから攻撃を受け，戦闘は続きます。

モンスターを倒すと，ターゲット・ポイント(TP) がもらえます。このTPで順位が決まりますが，おそらくドラゴンを倒した人が1位になるでしょう。

長々と説明をしましたが，やってみればすぐにわかると思います。

最後に

やはり，この手のゲームはなるべく多人数で遊んだほうが楽しいでしょう。

プログラムはあまりきれいでないので改造しないほうがいいと思います。マップをランダムに描いているので，家がほとんどないなどということがあるかもしれません。そのときはやり直しでもしてください。

言い忘れましたが，立ちあげたとき聞いてくるスピードはV30の8メガで2，i80286の12メガで12ぐらいがよいでしょう。

§参考§

モンスターメーカー(翔企画)

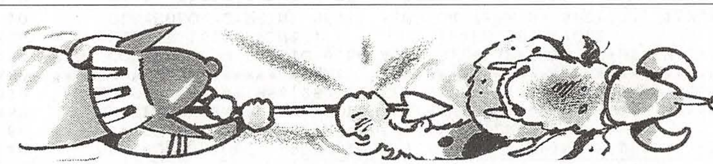
★　★　★

MONSTER BUSTERのプログラム・リスト

```
1       'save "monster
10 CLEAR:DEFSNG A-Z:GOSUB *SET.:GOSUB *TIT.
20 CLS:SCREEN 0,0:OUT &H68,8:CONSOLE 19,6:COLOR 7:CLS:LOCATE 4,7:OUT &H74,16
30 PRINT KNJ$(KI$)+KNJ$("7621")+KNJ$(KO$)+CS$+KNJ$(KI$)+KNJ$("7622")+KNJ$(KO$)
40 OUT 120,0:OUT 122,25
50 '/////////////////// main routine ///////////////////////////////////////////
60 FOR S=1 TO PL:GOSUB *STP.:NEXT:GOSUB *DRW.:LOCATE 0,18:PRINT SPC(39)
70 LOCATE (40-LEN(NA$(TP))*2)/2,18:COLOR 4:PRINT AKCNV$(NA$(TP))
80 COLOR 7:CLS:PC(TP)=-(W(TP)>0):BEEP:IF W(TP)=0 THEN 110
90 PRINT W(TP);"回";CN$(1);:BEEP:GOSUB *K:W(TP)=W(TP)-1
100 IF W(TP)=0 THEN PC(TP)=(FM(TP)<>0)*-2:GOTO 230 ELSE 230
110 IF FM(TP) THEN GOSUB *FIG.:GOTO 230
120 IT(TP,IS(TP))=ID(IP):IP=(IP+1) MOD 200:IS(TP)=IS(TP)+1
130 GOSUB *ITP.:PRINT H$+MS$(0);:GOSUB *K:IF K=9 AND IS(TP)<8 THEN 230
140 IF K=0 OR IS(TP)<K THEN 130 ELSE TT=IT(TP,K-1)
150 IF TT>4 AND TT<14 AND TT<>12 THEN 180 ELSE CLS:DK=K
160 COLOR IC(TT):PRINT IN$(TT);:COLOR 7:PRINT MS$(1):PRINT MS$(2);:GOSUB *K
170 IF K<>1 THEN 130 ELSE GOSUB *ITD.:GOTO 230
180 IF TT>10 THEN DK=K:GOTO *SPE.
190 CLS:DF=0:FOR L=1 TO TT-4:ST(TP)=ST(TP)+1:GOSUB *DRW.:S=TP:GOSUB *STP.
200 W=50:GOSUB *W:IF ST(TP)=80 THEN DF=1:L=TT-4
210 NEXT:IF DF=1 THEN DK=K:GOSUB *ITD.:CLS:FM(TP)=8:GOSUB 460:GOTO 230
220 DK=K:GOSUB *ITD.:ON VAL(MID$(MP$,ST(TP)+1,1)) GOSUB *WOO,*GRA,*HOU
230 IF ED THEN *END. ELSE S=TP:GOSUB *STP.:TU=(TU+1) MOD PL:TP=TU+1
240 W=300:GOSUB *W:WHILE INKEY$<>"":WEND:GOTO 60
250 '/////////////////// event /////////////////////////////////////////////////
260 *WOO GOSUB *EVE.:CLS:IF RR=5 THEN *TRA. '****************************** wood
270     FM(TP)=INT(RND*(ST(TP)¥10))+1:IF FM(TP)<ST(TP)/20 THEN 270
280     GOSUB 460:RETURN
290 *GRA GOSUB *EVE.:CLS:IF RR>3 THEN FM(TP)=INT(RND*7)+1:GOSUB 460 '** nothing
300     RETURN
310 *HOU GOSUB *EVE.:CLS:COLOR 6:PRINT MS$(13):COLOR 7:PRINT MS$(14); '** house
320     ON RR GOTO 330,330,350,360,360
330     PRINT MS$(15);:BEEP:GOSUB *K:PRINT:PRINT MS$(2);:GOSUB *K
340     IF K=1 THEN W(TP)=1:PC(TP)=1:HP(TP)=100:RETURN ELSE RETURN
350     PRINT MS$(16);:BEEP:GOSUB *K:I=INT(RND*2)+11:GOTO 380
360     PRINT MS$(17);:BEEP:GOSUB *K
370     I=INT(RND*2)+2:IF WF(TP)=0 THEN I=WF(6)+14
380     PRINT:COLOR IC(I):PRINT IN$(I):COLOR 7:PRINT MS$(2);:GOSUB *K
390     IF K<>1 THEN RETURN
400     IF RR>3 AND WF(TP)=0 THEN WF(6)=(WF(6)+1) MOD 5:WF(TP)=1
410     IF IS(TP)<7 THEN 440
420     CLS:GOSUB *ITP.:PRINT H$+MS$(18);:GOSUB *K
430     IF K>IS(TP) OR K=0 THEN CLS:GOTO 380 ELSE DK=K:GOSUB *ITD.
440     CLS:COLOR IC(I):PRINT IN$(I);:COLOR 7:PRINT MS$(19);:BEEP:GOSUB *K
450     IT(TP,IS(TP))=I:IS(TP)=IS(TP)+1:RETURN
460     HM(TP)=MH(FM(TP)-1):COLOR 6:PRINT MN$(FM(TP)-1); '***** found monster!
470     COLOR 7:PRINT MS$(26);:BEEP:GOSUB *K:PC(TP)=2:S=TP:GOSUB *STP.
480 '****************** fight! ****************************************************
490 *FIG. COLOR 7:FOR L=0 TO 6:LOCATE 15,1+L:PRINT "|"+M$(FM(TP)-1,L)+"|":NEXT
500     LOCATE 15,8:PRINT"|          |":F=FM(TP)-1:CLS
510     CLS:COLOR 2:PRINT MN$(F);:COLOR 7:PRINT SPC(10);"TARGET POINT";MT(F)
520     PRINT MS$(3);:GOSUB *K:IF K<>1 THEN GOSUB 850:GOTO 750
530     GOSUB *ITP.:PRINT H$;MS$(4);:GOSUB *K:DK=K
540     IF K=0 OR K>IS(TP) AND K<>9 THEN BEEP:GOTO 510
550     I=IT(TP,K-1):IF K=9 THEN I=0:GOTO 590
560     IF (I>4 AND I<11) OR I=13 THEN 530
570     IF I>10 AND I<13 THEN 770
580     GOSUB *ITD.:I=I+1
590     I=I*2:CLS:COLOR 2:PRINT MS$(5);:GOSUB *DIC.
600     FOR L=1 TO 7:COLOR@(16,L)-(23,L),2
610     W=5:BEEP 1:GOSUB *W:BEEP 0:GOSUB *W:NEXT:COLOR 7
620     FOR L=0 TO 6:LOCATE 16,1+L:PRINT M$(F,L):GOSUB *W:NEXT:CLS
630     D=I+RR:IF I=>14 THEN D=100
640     PRINT MN$(F);MS$(6);D;"POINT!":W=400:GOSUB *W:HM(TP)=HM(TP)-D
650     IF HM(TP)>0 THEN 690 ELSE PRINT MN$(F);MS$(8);:BEEP:GOSUB *K
660     FOR L=1 TO 7:LOCATE 16,L:PRINT SPC(8):W=40:GOSUB *W:NEXT:CLS
670     PRINT MT(F);MS$(9);:BEEP:GOSUB *K:T(TP)=T(TP)+MT(F)
680     PC(TP)=0:IF FM(TP)=8 THEN ED=1:GOTO 750 ELSE FM(TP)=0:GOTO 750
690     FOR L=0 TO 7:FOR M=0 TO 7:COLOR=(M,240):NEXT
700     OUT 118,(L MOD 2)*10:W=4:BEEP 1:GOSUB *W:BEEP 0:GOSUB *W:NEXT
710     OUT 118,0:FOR L=0 TO 7:COLOR=(L,PT(L)):NEXT
720     D=MA(F)+INT(RND*MA(F))-MA(F)¥2
730     COLOR 7:PRINT D;MS$(7);:GOSUB *K
740     HP(TP)=HP(TP)-D:PC(TP)=2:IF HP(TP)<1 THEN GOSUB *DEA.:FM(TP)=0
750     FOR L=1 TO 8:LOCATE 15,L:PRINT SPC(10):NEXT
760     GOSUB *DRW.:S=TP:GOTO *STP.
770     CLS:COLOR 4:PRINT IN$(I):BEEP '*************************** use magic
780     COLOR 7:ON I-11 GOTO 810 'v~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~ heal
790    PRINT MS$(10);:GOSUB *K:HP(TP)=HP(TP)+40:IF HP(TP)>99 THEN HP(TP)=100
800     S=TP:GOSUB *STP.:GOSUB *ITD.:CLS:GOTO 690
810     PRINT MS$(12);:GOSUB *K:PRINT '~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~ charm
820     IF FM(TP)=8 OR K>PL OR K=TP OR FM(K)<>0 THEN BEEP:GOTO 510
830     FM(K)=FM(TP):HM(K)=MH(F):FM(TP)=0:PC(TP)=0:PC(K)=2:GOSUB *ITD.
840     FOR S=1 TO PL:GOSUB *STP.:NEXT:GOTO 750
850     PRINT:COLOR 7:PRINT NA$(TP);MS$(27);:BEEP:GOSUB *K '~~~~~~~~ run away
860     FM(TP)=0:PC(TP)=0:ST(TP)=ST(TP)-5:IF ST(TP)<0 THEN ST(TP)=0
870     RETURN
880 '/////////////////// sub routine ///////////////////////////////////////////
890 *TRA. CLS:COLOR 2:PRINT MS$(20):BEEP:COLOR 7:PRINT MS$(21); '******** trap!
900     GOSUB *DIC.:PRINT:S=TP:ON RR-1 GOTO 920,920,920,930
910     PRINT MS$(24);:BEEP:GOSUB *K:RETURN
920     PRINT"1回休み";:BEEP:GOSUB *K:PC(TP)=1:GOSUB *STP.:W(TP)=1:RETURN
930     D=INT(RND*16)+10:PRINT D;MS$(7);:BEEP:GOSUB *K:HP(TP)=HP(TP)-D
940     IF HP(TP)<1 THEN *DEA. ELSE RETURN
950 *DIC. RR=INT(RND*5)+1:COLOR 6:PRINT"["+AKCNV$(MID$(STR$(RR),2))+"]"; '*dice
960     IF INKEY$=" " THEN COLOR 7:RETURN
970     BEEP 1:PRINT STRING$(4,CHR$(29));:BEEP 0:GOTO 950
980 *EVE. CLS:COLOR 7:PRINT MS$(22);:GOSUB *DIC. '**************** event check
990     W=400:GOSUB *W:RETURN
1000 *SPE. CLS:COLOR 4:PRINT IN$(TT):IF TT=13 THEN 1030 '************** special
1010     COLOR 7:PRINT MS$(10);:HP(TP)=HP(TP)+40:IF HP(TP)>99 THEN HP(TP)=100
1020     BEEP:GOSUB *ITD.:GOSUB *K:S=TP:GOSUB *STP.:GOTO 230
1030     COLOR 7:PRINT MS$(25);:GOSUB *K:IF K=TP OR K>PL OR K=0 THEN 130
1040     W(K)=W(K)+3:PC(K)=1:GOSUB *ITD.:GOTO 230
1050 *STP. COLOR 7:LOCATE 0,S+11:PRINT USING "#:@";S,NA$(S) '*********** status
1060     LOCATE 12,S+11:PRINT USING "HP ###  TP ###  ST ##";HP(S),T(S),ST(S);
1070     COLOR 5:PRINT "  "+CN$(PC(S)):RETURN
1080 *DRW. FOR S=1 TO 6:T=VAL(MID$(MP$,ST(TP)+S,1)) '**************** draw map
1090     FOR U=0 TO 4:LOCATE S*6-4,U+2:COLOR CC(T,U):PRINT C$(T,U):NEXT:NEXT
1100     COLOR 7:LOCATE ,10:PRINT SPACE$(40)
1110     FOR S=1 TO PL:LOCATE ST(S)¥2,10:PRINT MID$(STR$(S),2):NEXT
1120     LOCATE ST(TP)¥2,10:PRINT MID$(STR$(TP),2):RETURN
1130 *ITP. COLOR 7:CLS:FOR S=0 TO IS(TP)-1 '*********************** item print
1140     LOCATE (S¥4)*20,20+(S MOD 4):COLOR 7:PRINT S+1;":";
```


★最近オレンジグミやいちごグミなどのグミキャンディーがはやっていますが，“ツグミ”もグミキャンディーの仲間なんですか？（東京都調布市・村山見てるか!!）……【影：そーなの？では，いただきマンモスー。パクッ。つぐ美：影さんに食べられちゃう〜。】

```
1150      COLOR IC(IT(TP,S)):PRINT IN$(IT(TP,S));:NEXT:COLOR 7:RETURN
1160 *ITD. IF DK=IS(TP) THEN IS(TP)=IS(TP)-1:RETURN '************** item delete
1170      FOR S=DK TO IS(TP)-1:SWAP IT(TP,S-1),IT(TP,S):NEXT:IS(TP)=IS(TP)-1
1180      RETURN
1190 *DEA. IF HP(TP)<1 THEN HP(TP)=0 '*********************************** dead!
1200      S=TP:GOSUB *STP.:W=750:GOSUB *W:CLS:COLOR 2:PRINT NA$(TP);MS$(23);
1210      BEEP:GOSUB *K:HP(TP)=100:ST(TP)=0:W(TP)=3:PC(TP)=1
1220      FF=0:FOR L=0 TO 7:IF IT(TP,L)>13 THEN FF=1
1230      NEXT:IF FF=0 THEN WF(TP)=0:RETURN ELSE RETURN
1240 '/////////////////// ending ///////////////////////////////////////////////
1250 *END. SCREEN ,2:W=30:GOSUB *TE.:CONSOLE 0,25:CLS:COLOR 4
1260 FOR X=0 TO 5:LOCATE X*6+2,16:PRINT C$(1,1):NEXT
1270 FOR L=0 TO 7:FOR M=0 TO 1:COLOR 1
1280  LOCATE 2,L*2+M:PRINT STRING$(36,CHR$(128+L))
1290 NEXT:NEXT:COLOR 7:WHILE INKEY$<>"":WEND
1300 FOR L=0 TO 5:LOCATE 23-L,L+10:PRINT STRING$(10+L*2,"▬"):NEXT
1310 FOR L=0 TO 4:LOCATE 25,5+L:PRINT C$(0,L):NEXT
1320 CONSOLE 17,10:CLS:W=30:GOSUB *TP.
1330 PRINT NA$(TP)+MS$(11)+MS$(8);:BEEP:GOSUB *K:CLS:PRINT:PRINT
1340 PRINT SPC(7);MS$(28):PRINT:PRINT SPC(13);MS$(29):WHILE INKEY$="":WEND:CLS
1350 COLOR 6:PRINT SPC(12);MS$(30):COLOR 7:PRINT
1360 FOR L=1 TO PL:TT(L)=TT(L)+T(L):NEXT
1370 FOR L=1 TO PL:RN$(L)=NA$(L):RT(L)=TT(L):NEXT
1380 FOR L=1 TO PL:FOR M=1 TO PL
1390  IF RT(L)>RT(M) THEN SWAP RT(L),RT(M):SWAP RN$(L),RN$(M):M=1:GOTO 1390
1400 NEXT:NEXT
1410 FOR L=1 TO PL:PRINT"No.";MID$(STR$(L),2);" ";RN$(L);
1420 LOCATE 15:PRINT"TOTAL TARGET POINT";RT(L):W=100:GOSUB *W:NEXT:BEEP
1430 WHILE INKEY$="":WEND:LOCATE 3,10:PRINT "続けますか?";MS$(2);:GOSUB *K
1440 IF K=1 THEN CONSOLE 0,25:GOSUB 1650:GOTO 20 ELSE GOSUB *TIT.:GOTO 20
1450 '/////////////////// et cetera ////////////////////////////////////////////
1460 *K   K$=INPUT$(1):K=VAL(K$):RETURN              '~~~~~~~~~ input key
1470 *TE. FOR L=0 TO 16:OUT &H74,16-L:GOSUB *W:NEXT:RETURN '~~~~~~~~~ text print
1480 *TP. FOR L=0 TO 16:OUT &H74,L   :GOSUB *W:NEXT:RETURN '~~~~~~~~~ text erase
1490 *W   FOR TI=0 TO SP:FOR WA=0 TO W:NEXT:NEXT:RETURN    '~~~~~~~~~ wait
1500 '///////// title ///////////////////////////////////////////////////////////
1510 *TIT. FOR L=1 TO 5:TT(L)=0:NEXT:CONSOLE 0,25:CLS
1520 OUT &H74,0:LOCATE 9,3:COLOR 6:PRINT"最大5人マルチプレイ!"
1530 W=25:GOSUB *TP.:W=750:GOSUB *W
1540 COLOR 0:FOR L=0 TO 5:LOCATE 0,L+5:PRINT TG$(L);:NEXT
1550 FOR L=0 TO 7:COLOR@(0,5)-(39,10),L:W=25:GOSUB *W:NEXT
1560 A$(0)="+":A$(1)="X"
1570 FOR L=11 TO 38:COLOR 6:LOCATE L,6:PRINT A$(L MOD 2);:W=20:GOSUB *W
1580 COLOR 7:LOCATE 0,6:PRINT TG$(1);:NEXT
1590 LOCATE 0,13:INPUT "何人でプレイしますか?(2-5) >",PL
1600 IF PL<2 OR PL>5 THEN 1590
1610 FOR L=1 TO PL:LOCATE 0,L+14
1620   PRINT "Input";STR$(L);"Player name (1-8)";:INPUT " >",NA$(L)
1630 NA$(L)=LEFT$(NA$(L),8):NEXT
1640 '/////////////////// setting of game ///////////////////////////////////////
1650 MP$="0"+STRING$(79,"1")+"422222"
1660 FOR L=2 TO 79:A=INT(RND*3.6):IF A=0 THEN A=INT(RND*1.5)+1
1670 A$=RIGHT$(STR$(A),1):MID$(MP$,L,1)=A$:NEXT
1680 FOR L=1 TO PL:HP(L)=100:ST(L)=0:T(L)=0:W(L)=0:IS(L)=7:NEXT
1690 FOR L=1 TO 6 :WF(L)=0   :FM(L)=0:PC(L)=0            :NEXT
1700 FOR L=0 TO 11:FOR M=0 TO 4:ID(L*5+M)=M:NEXT:NEXT
1710 FOR L=60 TO 79:ID(L)=5:NEXT:FOR L=80 TO 99:ID(L)=10:NEXT
1720 FOR L=0 TO 19:FOR M=0 TO 3:ID(L*4+M+100)=M+6:NEXT:NEXT
1730 FOR L=0 TO 4:FOR M=0 TO 2:ID(180+L*3+M)=M+11:NEXT:ID(195+L)=11:NEXT
1740 FOR L=0 TO 400:SWAP ID(INT(RND*200)),ID(INT(RND*200)):NEXT
1750 FOR L=0 TO PL-1:FOR M=0 TO 6:IT(L+1,M)=ID(L*7+M):NEXT:NEXT:IP=PL*7
1760 W=25:GOSUB *TE.:TU=0:TP=1:ED=0:RETURN
1770 '////////// beginning set /////////////////////////////////////////////////
1780 *SET. SCREEN 0:COLOR ,,,,1:CLS 3:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
1790 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$(TIME$,2))
1800 DIM MS$(30),CD%(17),IN$(18),M$(7,7),ID(199),IC(18)
1810 RESTORE:FOR L=0 TO 7:READ A$:PT(L)=VAL("&h"+A$):COLOR=(L,PT(L)):NEXT
1820 LINE(0,0)-(639,80),2,B:LINE(31,7)-(607,72),2,B
1830 FOR L=3 TO 7:LINE(32,L*4-4)-(606,L*4),10-L,BF:NEXT
1840 FOR L=56 TO 71:LINE(32,L)-(606,L),1,,&HAAAA:NEXT
1850 LINE(0,87)-(639,87),1,,&HAAAA
1860 LINE(-1,91)-(640,140),2,B:LINE(-1,151)-(640,193),2,B
1870 PAINT(0,92),CHR$(170)+CHR$(0)+CHR$(170),2:SCREEN ,2:CD%(0)=16:CD%(1)=16
1880 FOR L=0 TO 1:FOR M=0 TO 7:READ A$:CD%(2+M*2)=VAL("&h"+A$)
1890 CD%(3+M*2)=CD%(2+M*2):NEXT:KPLOAD &H7621+L,CD%:NEXT
1900 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 6:READ M$(Y,X):NEXT
1910 READ MN$(Y),MH(Y),MA(Y),MT(Y):NEXT
1920 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 4:READ C$(X,Y),CC(X,Y):NEXT:NEXT
1930 FOR L=0 TO 18:READ IN$(L):NEXT:FOR L=0 TO 18:READ IC(L):NEXT
1940 FOR L=0 TO 2:READ CN$(L):NEXT:FOR L=0 TO 30:READ MS$(L):NEXT
1950 FOR L=0 TO 5:READ TG$(L):NEXT:CS$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
1960 COLOR 7:CLS:INPUT "スピード設定 >",SP:CLS
1970 KI$="1b4b":KO$="1b48":H$=CHR$(11):RETURN
1980 '////////// data ///////////////////////////////////////////////////////////
1990 DATA "000","e00","eee","115","338","52b","70c","a0f"
2000 DATA 0038,c01e,702f,fc37,503f,d33e,f61e,ec0f
2010 DATA 983d,f07b,f07b,e67a,0cfa,f8f7,30ac,601f
2020 DATA "       "," ∧∩∧ "," ∧∩∧ "," ▶▼◀ ","       ","
     ","G.SPIDER"   ,5,2,5
2030 DATA "       "," ▼◀  ","|▶■| ","|◀▶▶ ","|/ ◢▬◣ ","\\ > > ","
     ","G.MANTIS"   ,10,3,10
2040 DATA " ヽ ,  "," ◢◣◢◣ ","◢◣▼◢◣","▼▬▬▼"," ▼▼▼ ","       ","
     ","BAT"        ,10,5,15
2050 DATA "   ∕1  "," ▶ ∕∕1 "," |◣∕∕◢ ","ヽ|∕ ∕∕ ","◢∕ - "," ▬▬\\ ","∧▼
▬▶ ","BIG FLY"    ,10,7,18
2060 DATA " ◢     ","       ","‾▼\\ "," ▼ \\ "," ◣ \\\◢ "," ◢▬▬▼ ","
     ","DEATH CROW" ,13,10,20
2070 DATA "  _ ∕‾‾ ","◢◢∕_‾∕ ","▼▬_∕ ∕ "," ▬▬▬∕ "," ▼▬◢ "," ◢◢ ▼ ","◢▼
◢◣ ","GRIFFON"    ,20,10,30
2080 DATA "1 ∕    "," ∕◢ ∕  ","◢ ◣◢◣ "," ◣◣∕▼ | "," |=▬◣| "," ◣=◢▬ ","◢◢
◣▬▬▬ ","HYDRA"     ,30,15,50
2090 DATA "       "," ∕∕ "," ∕1 ◢▬1 "," ∕ \ ■ | "," |∕◢▬ | "," V◢▬▬ | ","_▬▬
▬◣ ","DRAGON"    ,130,25,150
2100 DATA " ▷   ",7,"       ",7,"       ",7," ▲   ",2,"___",7
2110 DATA " ▷▲ ▷",7,"▲▲▲",4,"       ",7," ▲▲  ",2," ▲  ",6
2120 DATA "◢◢ ◣◢",7,"▲▲▲▲",4,"       ",7,"|ロ └ ",7," ▲▲ ",6
2130 DATA "|  ロ |",7,"▲▲▲▲",4,"       ",7,"|   ㅂ|",7,"▲▲▲",6
2140 DATA "|_⊓_|",7," ▮ ▮ ▮ ",2,"       ",7," ▬⊓▬ ",7,"▬▬▬",4
2150 DATA "DAGGER","SWORD","AXE","TRIDENT","LONG SWORD"
2160 DATA "STEP 1","STEP 2","STEP 3","STEP 4","STEP 5","STEP 6"
2170 DATA "HEAL","CHARM","TRAP","DRAGON SLAYER","GOLDEN AXE"
2180 DATA "SWORD OF LEGEND","ENERGY ROD","EXCALIVOUR"
2190 DATA 2,2,2,2,2,7,7,7,7,7,4,4,4,2,2,2,2,2
2200 DATA "    ","休み","戦闘"
2210 DATA "SELECT([9]:PASS) >","を捨てますか?  "
2220 DATA "[1]:はい [2]:いいえ >","[1]:戦う [2]:逃げる >"
2230 DATA "SELECT([9]:NO USE) >","ATTACK!","にダメージ"
2240 DATA "ダメージを受けた!","を倒した!","TP を獲得した!"
2250 DATA "体力が回復した","は、ドラゴン","誰に? >","家の主:"
2260 DATA " 「モンスター退治に","備えて休んでいってください"
2270 DATA "この魔法を使ってください。","この武器を使ってください。"
2280 DATA "どれを捨てますか? ([9]:RETURN) >","を手に入れた!"
2290 DATA "落し穴だ!","LUCK  CHECK!","EVENT no."
2300 DATA "は死んでしまった!","素早くよけた!"
2310 DATA "誰を? ([9]:RETURN) >","があらわれた!","は逃げだした!"
2320 DATA "再び、王国に平和が訪れた。","THE  END","RANKING"
2330 DATA "        ‾‾‾‾                       " '2360 ｷﾞｮｳ ﾊ
2340 DATA "_       ∕ ∕                         " 'ｶﾝｼﾞ ｦ ﾂｶｯﾃ ｲﾙｶﾗ
2350 DATA "\\‾‾‾‾‾ ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬◣ " 'ﾌﾟﾘﾝﾄｱｳﾄ ｦ ｽﾙﾄ
2360 DATA "//‾‾‾MONSTER BUSTER▬▬▬◤ " 'ﾓｼﾞ ｶﾞ ｽﾞﾚﾁｬｳ ﾀﾞﾛｳﾅｱ...。
2370 DATA "‾       ‾‾\‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾ " 'ｿﾉﾄｷﾊ ﾃｷﾄｳ ﾆ ﾅｵｼﾃ ﾁｮｳﾀﾞｲ。
2380 DATA "        ‾‾‾‾                       " 'ﾄｺﾛﾃﾞ､「BREATH WAVE」 ﾉﾄｷ､
2390 REM   1990/10/24  Programed by Tetsuya.Katoh     'ｼﾝﾌﾟﾙ ﾆ ﾏﾄﾒﾀｲ ﾄ ｲｯﾀﾝﾀﾞｹﾄﾞ
2400 REM        「おつかれさまでした。」              '...。  ﾄﾞｳﾓ ｽｲﾏｾﾝ!!
```



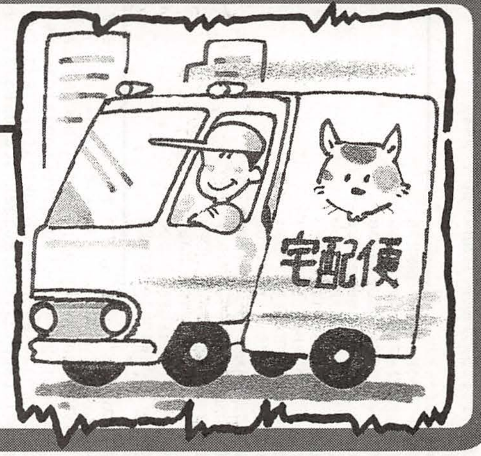
★ドレミファーミレドーミファソラソファミードドドドドドレレミミファファミレドーさあ蛙ろう!?(愛知県額田郡・ムカデ(百足)14才)
……【影:一見完成されたギャグのように見えるが，文末の部分が「かえるろう」と読めてしまうのが彼の若さを表している。】

X1シリーズ(CZ-8FB01V1.0/V2.0)用

宅配便のバイトはラクじゃない

ミケネコ印(じるし)の宅配便(たくはいびん)

●X1レタス



ストーリー

ここはミケネコ印の宅配便・荷物仕訳(しわけ)所(じょ)，創立3か月の会社だというのに異常なほどの繁盛ぶりだ。当然ながら自動仕訳装置などと気の利いたものはない。

そんな会社にバイトをしにきたのがナカノ君であった。

遊びかた

ベルト・コンベアの上を流れてくる荷物を蹴り落とし，トラックに乗せるゲームです。

カーソル・キーの←→でナカノ君を左右に動かし，スペース・キーで荷物を蹴り落としてください。荷物がトラックに乗れば緑，床に落ちれば赤のスケールが延びていきます。

どちらかのスケールが右端までくるとゲーム・オーバーです。

トラックの下のランプは，もうすぐトラックが出発するという合図です。

入力方法

まずリストを入力し，SAVEしてください。入力が終わったらRUN 2000↵とします（GOTO 2000↵でも結構です)。これでマシン語データの入力ミスがわかりますので，正しいデータに訂正してください。

すべてのデータが正しいと思われたら2000行以降は消去して結構です。

プログラムについて

ぎこちない動きをさせないために，メインをマシン語で組んでみました。下手に改造しないほうが良いと思います。一応言っておきますとマシン語はF000番地からF429番地までです。

BASIC部分については1290行中のかっこの中の数字を変えるとベルト・コンベアのスピードが変わります（30～255の間で小さいほうが速くなります)。

その他，遊びかたのところで説明していない機能を**第1表**に書きます。

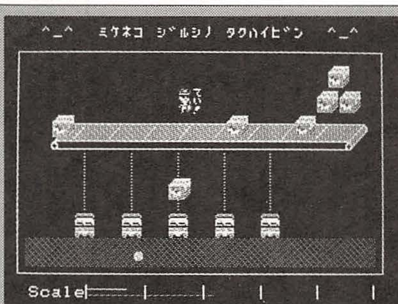
おわりに

私は今までメイン部分をすべてマシン語で作ることはしませんでした。それは面倒だということと，プログラムが読みにくくなるという理由からです。ところが今回はどういうわけか全部マシン語になってしまいました。

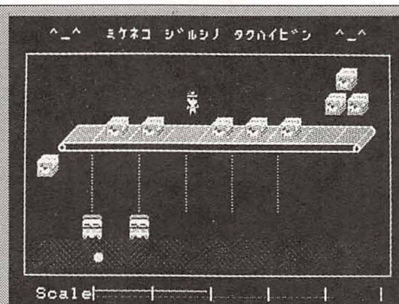
初の試みなので何かと無駄の多いプログラムとは思いますが，そこはご勘弁を…。

《第1表》その他のキー操作

キー	機能
ESC	一時停止
CTRL＋A	ゲームの強制終了その1
CTRL＋B	ゲームの強制終了その2



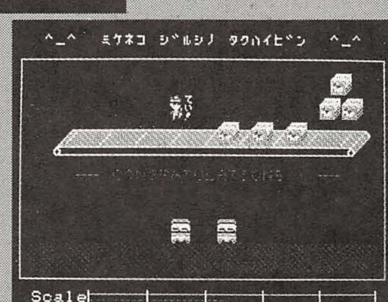
◀《写真1》ベルト・コンベアの上を流れてくる荷物を仕訳するゲームです



◀《写真2》トラックにうまく乗らなかったり、蹴り忘れたりすると下のバーがのびる



◀《写真3》下の赤いバーが右までのびてしまうとゲーム・オーバー



◀《写真4》下の赤いバーより上の緑のバーがさきに右までいけば面クリア

★4月号194ページの「90-8801」というのは誤りだ！というハガキが何枚くるのだろう？（千葉県香取郡・郡山　明15才）……【影：君だけだったよ。それもそのはず，ベーマガ読書は心が広く，少々のまちがいは許してくれるのさ，な，みんな。一同：ごめんなさい。気をつけます。】

●参考にしたもの

IOCSの番地，内容

・X1マシン語活用百科

コントロール・コードのだしかた

POKE&H01A2, &HB7⏎とダイレクトで入力後，矢印は，ESC キーを押したあと，カーソル・キーを押すとその方向の矢印がでます。

CHECKER FLAG

編：マシン語ならではの高速ゲームですね。

Dr.D：だが，そのかわりBASICレベルでの改造は無理じゃな。せめてBASICでもパラメータをいくつか変更できるように作るのが親切というものじゃ。USR関数は文字列も入出力パラメータとして使えるから，数列を暗号化してマシン語内で展開すればよかろう。

編：次回作も期待してまーす。

ミケネコ印の宅配便のプログラム・リスト

```
1000 '┌─────────────────────────────────────────────────────┐
1010 '|     ○●○  ﾐｹﾈｺ ｼﾞﾙｼ ﾉ ﾀｸﾊｲﾋﾞﾝ  ○●○      1991/ 2/22    By  X1ﾚﾀｽ |
1020 '└─────────────────────────────────────────────────────┘
1030 '━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━[      ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ      ]━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
1040 INIT : WIDTH 40 : CLS 4 : DEFINT a-z : REPEAT ON : CLICK OFF : PALET 3,0
1050 CLEAR&HF000 : DEFUSR1=&HF000
1060 DIM mes$(2),pe$(2)
1070 mes$(1)="── CONGRATULATIONS ! ──" : mes$(2)="── ｱ ﾝ ﾀ  ﾊ  ｸ ﾋﾞ ! ──"
1080 ni$="GH↓←←IJ"
1090 p1$="e7r2e4r2e4r2e7r7 f7e7f5r e7r2e4r2e4r2e7"
1100 p2$="c5r2e5r2e5r2e5r2 f5r2e5r2d5r2c5r2 f5r2f5r2c5r2c5#c5"
1110 p3$="c5ecedfdf g5r5e5g7"
1120 pe$(1)="o4"+p1$+":o5"+p1$+":o6"+p1$
1130 pe$(2)="o4"+p2$+":o5"+p2$+":o6"+p2$
1140 po$   ="o4"+p3$+":o5"+p3$+":o6"+p3$
1150 GOSUB 1320
1160 '━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━[        ﾒｲﾝ         ]━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
1170 PLAY 500 : PLAY "v12o5c2:v12r1o6c2:v12r2o7c2"
1180 COLOR 6 : LOCATE 9,14:PRINT"HIT SPACE KEY to START!"
1190 IF NOT STRIG(0) THEN 1190
1200 LINE(80,177)-(279,182),PSET,0,bf
1210 FOR i=80 TO 280 STEP 40 : LINE(i,175)-(i,183),PSET,7 : NEXT
1220 CLS : PALET 3,1 : CGEN 1 : COLOR 7
1230 LOCATE 31, 4 : PRINT ni$+"↓←←←"+ni$+"↑"+ni$ : CGEN
1240 LOCATE  6, 1 : PRINT"^_^  ﾐｹﾈｺ ｼﾞﾙｼﾉ ﾀｸﾊｲﾋﾞﾝ  ^_^"
1250 LOCATE  5,22 : PRINT"Scale" : CGEN 1
1260 LOCATE  9, 9 : PRINT STRING$(8,"O  ")
1270 LOCATE 20, 6 : PRINT"A↓←B" : CGEN
1280 PLAY po$ : PAUSE 2
1290 sw=USR1(60) : IF sw<1 OR sw>2 THEN sw=2
1300 PALET 3,0 : COLOR 2 : LOCATE 9,12 : PRINT mes$(sw) : PLAY pe$(sw) :PAUSE 5
1310 GOTO 1160
1320 '━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━[   ﾏｼﾝｺﾞ & ｷｬﾗｸﾀ    ]━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
1330 DEFCHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0"))
1340 RESTORE 1480 : FOR i=65 TO 79 : READ a$ : DEFCHR$(i)=HEXCHR$(a$) : NEXT
1350 FOR i=&HF000 TO &HF420 STEP &H20
1360  READ a$,b$ : MEM$(i,&H20)=HEXCHR$(a$)
1370 NEXT
1380 '━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━[        ｶﾞﾒﾝ        ]━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
1390 LINE(32, 24)-(287,167),PSET,6,b
1400 LINE(38,144)-(281,162),PSET,bf,HEXCHR$("005500 00AA00")
1410 COLOR 5 : LINE(274,70)-(69,70)-(58,81)-(263,81)-(274,70)
1420 LINE(58,86)-(263,86),PSET,5 : LINE(264,86)-(274,76),PSET,5
1430 CIRCLE(58,84),2,5 : CIRCLE(263,84),2,5 : CIRCLE(274,73),2,5,1,300,450
1440 PAINT (92,71),1,5 : PAINT (273,73),1,5
1450 FOR i=79 TO 210 STEP 32 : LINE(i,89)-(i,125),PSET,3,&HAAAA : NEXT
1460 RETURN
1470 '━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━[    ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ      ]━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
1480 DATA 0018000000000008 7CFDFFFE00C8FE7E 001800FE00C8FE76
1490 DATA 001800003C242000 3C1900803C242660 3C19FFBC3C242000
1500 DATA 001800003C240400 3C9800013C246406 3C98FF3D3C240400
1510 DATA 3E04080806002422 3E04080806002422 3E04080806002422
1520 DATA 001800033B222000 3D1803873F272660 3D197CB838202000
1530 DATA 2210000C1C180020 2210008C9C180020 2210000C1C180020
1540 DATA 00050A152A557F00 00070F0A3F7F0008 00070F0A3F7F0077
1550 DATA 0055AB57AE5DFA14 00FFFEA9FBF70D0B 00FFFEA9FBF70DEA
1560 DATA 00383D0F0A140000 182F3B1F0A000000 6768796F7F6B7F00
1570 DATA 5850D09090901000 0F0FCF8E8C080000 ADAAE5EAE468E000
1580 DATA 0000003F67434341 000000000183C003C 3F7F403F7F7F437D
1590 DATA 000000F8FCFC0CF4 0000000000000000 F8FC04F8FCFC0CF4
1600 DATA 000030007F035320 000032057F037370 007F4F7F7F7C0000
1610 DATA 00001800FC809408 00009840FC809C1C 00FCE4FCFC7C0000
1620 DATA 0102040810204080 0000000000000000 0102040810204080
1630 '━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━[    ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ      ]━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
1640 '      0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F Sum
1650 '      ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┤ ┬─┐
1660 DATA 2265F37EFE1F3002361E2336002181F31149F3011800EDB011E00101F0202E27,AE4
1670 DATA ED69031B7AB320F81E2801F8222E03ED69031D20FACDD5F23A52F3FE0028103D,D61
1680 DATA 3252F3200AED4B59F31169F3CD96F2061EC53A4AF33D2007CD3DF12A65F37E32,ED8
1690 DATA 4AF301FF00CD8A0EC110E6CD84F0CDB2F1CD8BF13A49F3FE0330BA3C2A65F377,1E9
1700 DATA CD3C01C90619ED78F5FE20CCE9F011FFFFFE1DCCA9F0110100FE1CCCA9F0F1FE,31E
1710 DATA 1BCC2BF33D3249F3C93A52F3FE00C03A4DF383FE07C8FE1CC8324DF3D5ED4B59,13A
1720 DATA F3117DF3CD96F2D12A59F3192259F3E5C13A4CF35F3E0193324CF31169F3FE00,0C3
1730 DATA 2803116DF3CD96F2C93A52F3FE00C0ED4B59F31171F3CD96F2ED4B59F3215000,13A
1740 DATA 09E5C1ED78FE202808FE4728010BCD28F12199F3CD770E3EB232A2F321A1F3CD,FF9
1750 DATA 770E3E043252F3C9C5117DF3CD96F2C121780009E5C11175F3CD96F2C93A4BF3,0BA
1760 DATA FE002005CD74F13E033D324BF31E46014631ED780BED7903031D20F6016F31ED,BBC
1770 DATA 78FE4F20043E20ED79014531ED78FE20C428F1C93E01CDC6F22009015F311175,D51
1780 DATA F3CD96F20189313E4FED79D9019C32D921080101C432D9ED780BD95FED78FE4B,FC7
1790 DATA 3006FE4F3002ED590B2B7CB520E8CD46F2C91E05018532ED4361F32152F32263,D82
1800 DATA F3D5ED4B61F30303030303ED4361F32A63F3232263F37E3D77FEFF2008CD33F277,FBF
1810 DATA FE00282EFE002008117DF3CD17F21822C5CD76F2C1C521D7FF09E5C1C5CD76F2,12B
1820 DATA C103C5CD76F2C103CD76F2C11179F3CD17F2D11D20ABC9CD96F221500009E5C1,1C2
1830 DATA 1E202A63F37EFE002806FE0A30021EE0ED59C93E1FCDC6F2FE002802AFC93E0F,D7E
1840 DATA CDC6F2C614C91E1701AD32214FF3ED78FE472003031804FE482016C5ED4B5DF3,E55
1850 DATA CDAEF2ED435DF3C1FE0020053C3249F3C9031D20D9C9ED78FE47C0117DF3CD96,174
1860 DATA F2ED4B5BF3214EF3CDAEF2ED435BF3FE00C03249F3C91AED7913031AED791321,104
1870 DATA 270009E5C11AED7913031AED79C9ED78FE0020043EC01804CB2FCB2FED79FEFF,EAD
1880 DATA C0037E3D77C9D5E5572A67F32D2267F37EA2E1D1C9F5C5D5E53A50F33D3250F3,23A
1890 DATA 20443C3250F3CD3C013A51F33D3251F320342A5FF37EFEFF200421B9F37E32B2,DEE
1900 DATA F3237E32B6F3237E3250F3237E3251F323225FF32199F3CD770E21A9F3CD770E,F41
1910 DATA 21B1F3CD770EE1D1C1F1C9CD3C0101FFFFCD8A0E0619ED78FE1B28063DFE03D8,093
1920 DATA 18F401FF7FCD8A0EC9000000000000000000000000000000000000000000000000,4B9
1930 DATA 0000000000000000014120422041204320414445464748494A4B4C4D4E202020,54C
1940 DATA 2014010000141919010100000000000000004317ACB7AABB9F307380B320C140D,571
1950 DATA 03000001000738081007380800091 00A10020003010400005013E7B030165A902,2B2
1960 DATA 017BDD030165A902013E7B03013E7B02013EDD03043E7B030165A902017BDD03,832
1970 DATA 0165A902013E7B03013E7B02013EDD03047BDD0301A9DD02017BDD030165A902,8FE
1980 DATA 013E7B03013E7B0201DD7B03047BDD0301A9DD02017BDD030165A902013E7B03,8E7
1990 DATA 013E7B0201DD7B0304FF7B0201DD7B0304FF00000000000004279205831DAC0BD,9B2
2000 '━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━[  ﾏｼﾝ ﾃﾞｰﾀ ﾁｪｯｸ    ]━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
2010 INIT : RESTORE 1660
2020 FOR i=0 TO 33
2030  READ a$,b$ : c=0
2040  FOR j=0 TO 31
2050   c=c+VAL("&h"+MID$(a$,(j*2)+1,2))
2060  NEXT j
2070  c$=RIGHT$("00"+HEX$(c),3)
2080  IF c$=b$ THEN a=5 : m$="ok" ELSE a=2 : m$="error"
2090  COLOR 7 : PRINT 1660+i*10;"--- "; : COLOR a : PRINT m$,b$,c$ : COLOR 7
2100 NEXT i
2110 END
```

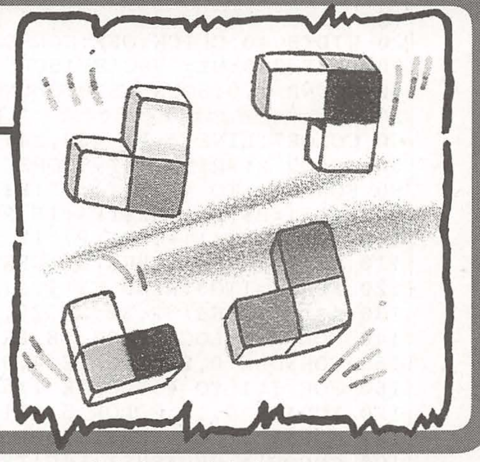

★スーパーサイヤ人に対抗してスーパー美人，つぐ美さんに送る。（北海道河東郡・増田弘幸16才）……【**つぐ美**：なにを送ってくれたの？あら，なんにもないじゃない。ブー。**編**：ほめてもらえただけでいいじゃないですか。**つぐ美**：美人は何かとわがままなの。】

X1シリーズ(CZ-8FB01 V1.0/V2.0)用

テトリス・タイプのアクション・パズル

FOUR TRIS（フォー トリス）

●浅井　新貴



▶内　容◀

「テトリス・タイプのゲームにはもうあきた!!」というあなたに。

またテトリス・タイプのゲームです。

▶遊びかたと操作方法◀

上下左右からブロックがでてきます。上下からでてきたものは④と⑥で左右に動かし，左右からでてきたものは⑧と②で上下に動かします。

そして，ブロックをうまく組み合わせて，3×3の正方形を作ってください。そうするとその部分のブロックが消え，点がはいります。

あと，スペース・キーを押すとブロックが早く進みます。

▶得点について◀

- ●3×3を1個作ると100点(レベル1〜6)。
- ●連続して3×3を作ると高得点。
- ●レベルがあがると得点も増えます。

▶ミスについて◀

- ●ブロックが画面端にでてしまったとき。
- ●ブロックが積みあがったとき。

以上のとき1ミスとなり，3ミスでゲーム・オーバー。

▶プログラムについて◀

見にくいですがわりと短いので大目に見てください。

あと20行のQ＝0をQ＝1にすればジョイスティックでも遊べます。

▶苦労した点◀

ブロックが動くときや，消すときの判定方法に少し苦労しました。

難易度のあがりかたと得点についてはかなり考えたので，高得点を競ってみてください(10,000点超えたらすごい！)。

▶最後に一言アドバイス◀

ただやみくもに消すだけでなく，消えたあとのことも考えましょう。

上下方向は左右方向より画面が短いのでそのへんも考えよう。

ではさようなら。

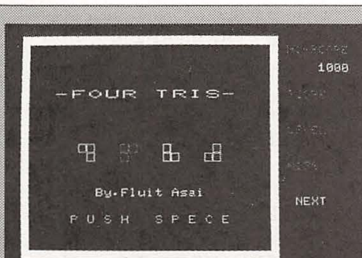
★　★

CHECKER FLAG

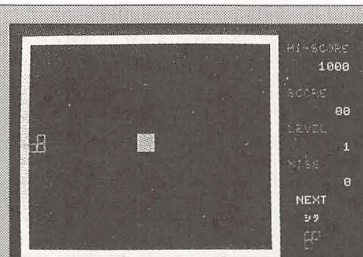
影：相変わらず，この手のゲームは投稿が多いな。

編：このゲームは4方向からブロックが進んでくるのがポイントですね。

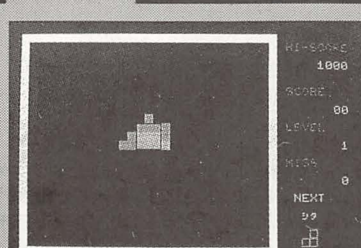
Dr.D：しかし，ブロックの消える判定が気に入らんな。3×3サイズのみ消えるようになっておるが，3×4，4×4，4×5の場合も消えてもらわないと爽快感がないぞ。それと，プログラミング的に見ると，判定でFORループからジャンプで抜けだしているが，ほめられたものじゃないな。



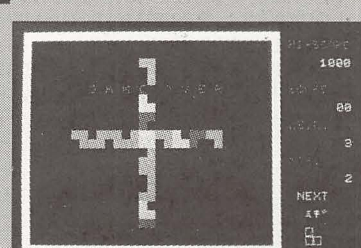
◀《写真1》これがタイトル画面です。あの有名なテトリスのアレンジ作品です



◀《写真2》左右上下から中心に向かって飛んでくるブロックをうまく組み合わせる



◀《写真3》組み合わせたブロックが3×3の正方形になったらその部分が消える



◀《写真4》左右上下のどこかの壁にブロックが積みあがるとゲーム・オーバー

X1

★電波新聞社は,「新聞社」というからには何か新聞を発行しているのでしょうか。影様，教えて!!（兵庫県神戸市・ハイパー騎士14才）……【影：なんと電波新聞社は電波新聞を発行している会社なのだ。そして，それはエレクトロニクス業界の日刊宅配専門紙なのだ。】

```
10 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒     FOUR TRIS    (C)1991 Fluit Asai All rights Reserved.
20 WIDTH 40:CLICK OFF:CONSOLE 0,25:DEFINT A-Z:Q=0:HI=100
30 PLAY 240:M$="V8C1RV15CR":M1$=M$+M$:M2$=M1$+M1$+":"
40 SOUND 1,0:SOUND 3,0:SOUND 5,0:PRW 254:PALET 1,0:SCREEN 0,0,0
50 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒     MAKE SCREEN  &  READ DATA
60 COLOR7:LINE(0,0)-(30,24),"■",B:CONSOLE 1,23,32,8
70 COLOR 2:PRINT "HI-SCORE";SPC(32);"SCORE";SPC(27);"LEVEL";SPC(27);"MISS"
80 FOR I=1 TO 4:A$(I)="":B$(I)="":C$(I)="":FOR J=1 TO 7:READ P
90 B$(I)=B$(I)+CHR$(P):IF P=135 THEN P=239
100 A$(I)=A$(I)+CHR$(P):IF P=239 THEN P=32
110 C$(I)=C$(I)+CHR$(P):NEXT
120 FOR J=1TO3:READ CX(I,J),CY(I,J):NEXT:READ XP(I),YP(I),X(I),Y(I),ME$(I):NEXT
130 A$(5)=CHR$(32,32,29,29,31,32,32)
140 COLOR 5:LOCATE 33,18:PRINT "NEXT"
150 CONSOLE 0,25:LOCATE 4,6:COLOR 6:CSIZE2:PRINT#0,"-FOUR TRIS-":CSIZE
160 FOR I=1 TO 4:LOCATE I*5+2,12:COLOR I:PRINT A$(I):NEXT
170 LOCATE 9,17:COLOR 5:PRINT"By.Fluit Asai"
180 COLOR 7:LOCATE 32,3:PRINT USING"#######0";HI:CONSOLE 1,22,1,28
190 COLOR 4:CFLASH 1:LOCATE 6,20:PRINT "P U S H   S P E C E":CFLASH
200 IF STRIG(Q)=0 THEN 200
210 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒     MAIN PROGRAM
220 CLS:COLOR 6:LOCATE 14,11:PRINT"■■":LOCATE 14,12:PRINT"■■"
230 PLAY M2$+M2$+M2$:SC=0:MI=0:LE=1:BP=1:SP=7:BL=1:CONSOLE 0,25
240 FOR I=1 TO 4:P(I)=INT(RND*4)+1:NEXT
250 COLOR 7:LOCATE 38,16:PRINT USING"##";MI:LOCATE 37,12:PRINT USING"###";LE
260 COLOR 7:LOCATE 32,8:PRINT USING"#######0";SC
270 COLOR 7:LOCATE 33,20:PRINT ME$(P(3));
280 COLOR P(4):LOCATE 34,22:PRINT A$(P(4));
290 X=X(P(1)):Y=Y(P(1)):X2=X:Y2=Y:FF=1
300 COLOR P(2):FOR I=1 TO SP
310 IF FF=0 THEN 330
320 LOCATE X2,Y2:PRINTC$(P(2)):LOCATEX,Y:PRINTA$(P(2)):X1=X:Y1=Y:X2=X:Y2=Y:FF=0
330 ST=STICK(Q):SG=STRIG(Q):IF SG=-1 THEN 390
340 IF P(1)<3 THEN X=X+(ST=4)-(ST=6) ELSE Y=Y+(ST=8)-(ST=2)
350 FOR J=1 TO 3
360 IF CHARACTER$(X+CX(P(2),J),Y+CY(P(2),J))="■" THEN X=X1:Y=Y1:GOTO 380
370 NEXT:IF ST<>0 THEN FF=1:X1=X:Y1=Y
380 NEXT
390 FF=1:X=X+XP(P(1)):Y=Y+YP(P(1)):FOR J=1 TO 3
400 Z$=CHARACTER$(X+CX(P(2),J),Y+CY(P(2),J)):IF Z$<>"■" THEN NEXT:GOTO 300
410 LOCATE X2,Y2:PRINT C$(P(2)):X=X1:Y=Y1:LOCATE X,Y:PRINT B$(P(2))
420 PLAY"C0:E0:G0":IF (P(1)<3)*(Y=1 OR Y=22)+(P(1)>2)*(X=1 OR X=28) THEN 610
430 FS=Y-2-(Y<4)*(4-Y):FE=FS+6:FE=FE+(FE>23)*(FE-23):FX=X-2-(X<4)*(4-X)
440 FE1=X+1+(X>25)*(X-25)
450 FOR FX1=FX TO FE1:LL=0:FOR FY=FS TO FE
460 IF SCRN$(FX1,FY,3)="■■■" THEN LL=LL+1 ELSE LL=0
470 IF LL>2 THEN 490 ELSE NEXT FY
480 NEXT FX1:BP=1-(LE>6)-(LE>15):GOTO 560
490 LX=FX1*8+12:LY=FY*8-4:SC=SC+10*BP:SOUND 8,15:SOUND 9,15:SOUND 10,15
500 FOR I=12 TO 1 STEP-1:SD=(I*BP)MOD 255:SOUND 0,SD:SOUND 2,SD:SOUND 4,SD
510 LINE(LX+I-1,LY+I-1)-(LX-I,LY-I),PSET,1,B:NEXT
520 LINE(FX1,FY-2)-(FX1+2,FY)," ",BF
530 LINE(LX+12,LY+12)-(LX-12,LY-12),PSET,0,BF
540 LOCATE FX1,FY-1:COLOR 7:PRINT USING"##0";10*BP:BP=BP*2:IF BP>9 THEN BP=9
550 PLAY"C5RER:"+M2$+M2$:LOCATE FX1,FY-1:PRINT"   "
560 LOCATE34,22:PRINT C$(P(4))
570 BL=BL+1:P(1)=P(3):P(2)=P(4):P(3)=INT(RND*4)+1:P(4)=INT(RND*4)+1
580 IFBL>8 THENBEEP:LE=LE+1:SP=8-LE-(LE>6)*6-(LE>15)*9:LL=4:BL=1:IFSP<1THENSP=1
590 IF LL<4 THEN 270 ELSE 250
600 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒     PLAYER MISS
610 PLAY"C5-C--C---C:"+M2$+M2$:LOCATE X,Y:PRINT C$(P(2)):MI=MI+1:LL=4
620 IF MI<3 THEN 560
630 LOCATE 8,6:COLOR 2:PRINT "G A M E  O V E R":PLAY"G3E#FEC5-C7:O2"+M2$+M2$
640 LOCATE34,22:PRINT C$(P(4))
650 IF HI>SC THEN 180
660 LOCATE 6,12:COLOR 6:PRINT "YOU ARE BEST SCORE !!"
670 PLAY"C1EGRC1EGRCRERGR+C5:O5"+M2$+M2$:HI=SC:GOTO 180
680 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒     GAME DATA
690 DATA 135,135,29,29,31,28,135,0,0,1,0,1,1,0,1,14,1," ｳｴ  "
700 DATA 135,135,29,29,31,135,28,0,0,1,0,0,1,0,-1,14,22," ｼﾀ  "
710 DATA 135,28,29,29,31,135,135,0,0,0,1,1,1,1,0,1,11,"ﾋﾀﾞﾘ"
720 DATA 28,135,29,29,31,135,135,1,0,0,1,1,1,-1,0,28,11," ﾐｷﾞ "
730 GOTO 730
```


★ストリートファイターIIはおもしろい。8人の中から選べて技も豊富。とくに春麗は強くてかわいい！もしやつぐ美さんでは？（静岡市・隆18才）……【影：「やった一♥」というかけ声といい，あの足の太さといいあの強さ。やはりつぐ美ちゃんだったのか。】

X1turboシリーズ(CZ-8FB02)用

発射寸前！はやく乗りこめ!!

カモーン

●松原　拓也



◆ストーリー

銀河連邦のはぐれ惑星サビサビ。積み荷を高速に運ぶのが貴方と相棒カモーンの仕事です。

しかし地元在住の極悪エイリアン兄弟に襲撃をうける。

「こいつはたいへんだ！」

奪われたカモーンと積み荷をとりもどし，そして発射寸前のロケットに乗りこむのだ！

「カモーン」

◆操作

時間内にカモーンと積み荷と自分を右のロケットに乗せるのが使命です。

テンキーで自分を移動，これで岩を押すことができます。スペース・キーによりカモーンを呼びよせることができます。

これにより防御，攻撃ができます。カモーンは熱意のあまり道をふさいでしまうこともあります。

カモーンを押すとカモカモ・ボンバーです(?)。外壁に触ってもできます。ギブアップは⑤です。

◆プログラム

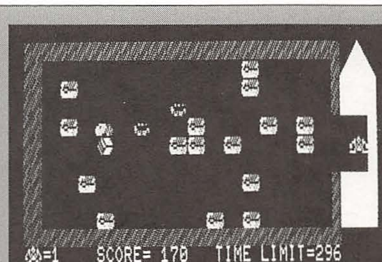
こんなに長くなるとは思ってませんでした。マップデータは16進から2進にしてます。タイム・リミットとかいろいろ改

《第1表》変数表

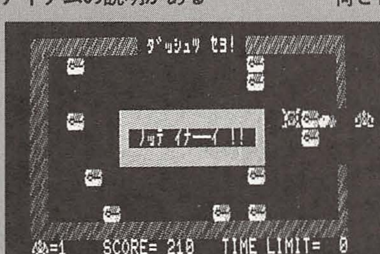
変数	内容
X, Y	自分
E, W	敵1
G	時間
V, Q	積み荷
A, B	カモーン
P, O	敵2
SC	スコア
M	面数



▲《写真1》これがタイトル画面です。キャラやアイテムの説明がある



▲《写真2》エイリアンをよけながら積み荷と自分とカモーンをロケットに乗せる

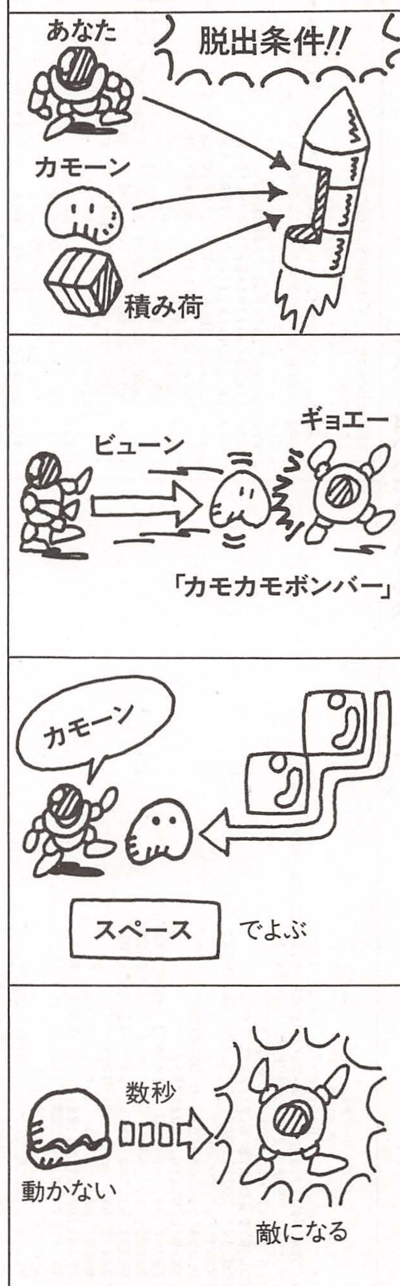


▲《写真3》タイム・リミットがあり，それまでに乗らないとロケットは飛んでいく



▲《写真4》エイリアンはカモーンを使ってやっつけることができる

全9面エンディングつき



★宝箱が落ちていた。どうする？①開ける②開けない③影さんを盾にして開ける④ベーマガぼうやを投げつける。(岡山市・松家則孝14才)……【影：持ち上げてかついでいくっていうのはどうだ。編：せっかく四択になってるんだからどれか選んだら。影：やだ！】

造してください。オープニングはBGMをやってます。
参考にどうぞ。

◆最後に

「アルケー」みたいな短編の名作を作ってみたいよ，遠藤君。

◆影響をうけたゲーム

「カモン・ピコ」(ポニカ)って知ってる？

カモーンのプログラム・リスト

```
10 ' ~~~~~~  「カモーーン」 ~~~~~~
20 ' ~~~~~~ プログラム ドー ~~~~~~
30 '~~~~~~     By マツバラ~~~~~~
40 WIDTH 40,12:DEFINT A-Z:CONSOLE 0,12:CLICK OFF
50 KMODE 0:TEMPO 200:GOSUB"CC":CGEN 1
60 CLS 4:K=3:M=1:SC=0:GOSUB"FA"
70 COLOR 3:LOCATE 6,2:PRINT "カモ";
80 FOR I=1 TO21:PRINT "ー";:PAUSE1:NEXT
90 PRINT "ン":COLOR 7
100 PLAY@"O4G3GFR5DF!:O5D3R6FEDC!"
110 B$=STRING$(6,CHR$(28))
120 PRINT B$;"ab YOU    [テンキー]  MOVE/オス"
130 PRINT B$;"          [ 5 ]    GIVE UP"
140 PRINT B$;"hi カモーン [スペース] COME ON"
150 PRINT B$;"no エイリアン 10pts"
160 PRINT B$;"cd ツミニ   ロケット ヘ ハコブ"
170 PRINT:PRINT B$;B$;"HIT SPACE KEY";
180 IF STRIG(0)=0 THEN 180
190 A=CALC("0"):GOSUB"FA"
200 PLAY@"C2R2CR2DR2C!:O3D8FR6EDFR5O5!"
210 LOCATE12,8:PRINT"HIT SPACE KEY"
220 B$="ダイ"+STR$(M)+" ショウ":GOSUB"WD"
230 S=STICK(0)
240 M=M+(S=2 AND M>1)-(S=8 AND M<9)
250 IF STRIG(0)=0 THEN 220
260 A=CALC("0"):RESTORE:FOR I=1 TOM:READ A$,V,Z:NEXT
270 LINE(35,1)-(38,9),"■",BF
280 LOCATE 36,0:PRINT  "▲"
290 LOCATE 35,1:PRINT "▲"
300 GOSUB"ST":GOSUB"FA"
310 LINE(34,4)-(37,6)," ",BF
320 FOR I=1 TO9:S=VAL("&H"+MID$(A$,I*4-3,4))
330 FOR J=15 TO 0 STEP-1:IF S>=2^J THEN S=S-2^J:LOCATE (16-J)*2,I:PRINT "ef"
340 NEXT J:NEXT I
350 LOCATE V,Z:PRINT"cd"
360 H=0:GOSUB"TA":H=1:GOSUB"TA"
370 X=36:Y=5:G=300:F=0:AT=0:A=V:B=Z-1
380 '~~~~~~ MAIN PRO ~~~~~~
390 T=(T+2) MOD 4
400 IF T THEN G=G-1:LOCATE 32,11:PRINT USING"###";G;:IF G=0 THEN 1010
410 S=STICK(0):IF S=0 THEN 540
420 IF S=5 THEN B$="ギブ アップ デス":GOSUB"WD":GOTO940
430 X1=(S=4)*2-(S=6)*2:Y1=(S=8)-(S=2)
440 C=ASC(SCRN$(X+X1,Y+Y1))
450 IF C=32 THEN 520
460 IF C>102 THEN A1=X1:B1=Y1:AT=1:GOTO580
470 IF C>107 THEN 540
480 IF C=99 AND X+X1=34 THEN F=1:LOCATE 12,0:PRINT" ダッシュツ セヨ! ":PLAY"A2EF"
490 IF SCRN$(X+X1*2,Y+Y1*2)<>" " THEN540
500 PLAY"E1:G1"
510 LOCATE X+X1*2,Y+Y1*2:PRINT SCRN$(X+X1,Y+Y1,2)
520 LOCATE X,Y:PRINT "  "
530 X=X+X1:Y=Y+Y1
540 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(95+T,96+T)
550 '~~~~~~ カモーン ~~~~~~
560 IF STRIG(0)=0 THEN 630
570 A1=0:B1=0:IF RND>.5 THEN A1=SGN(X-A)*2 ELSE B1=SGN(Y-B)
580 C$=SCRN$(A+A1,B+B1)
590 IF C$="n" THEN 780
600 IF C$<>" " THEN AT=0:GOTO 630
610 LOCATE A,B:PRINT "  "
620 A=A+A1:B=B+B1
630 LOCATE A,B:PRINT CHR$(T+104,T+105)
640 IF AT THEN 580
650 IF X=36 AND A=36 AND F=1 THEN 990
660 '~~~~~~ ALIAN-2 ~~~~~~
670 SWAP E,P:SWAP W,O:SWAP L,Q
680 IF  L>0 THEN L=L-1:GOTO 770
690 IF RND>.5 THEN 760
700 E1=0:W1=0:IF RND>.5 THEN E1=SGN(X-E)*2 ELSE W1=SGN(Y-W)
710 C$=SCRN$(E+E1,W+W1)
720 IF C$="a" OR C$="_" THEN 920
730 IF C$<>" " THEN 760
740 LOCATE E,W:PRINT "  "
750 E=E+E1:W=W+W1
760 LOCATE E,W:PRINT "no"
770 GOTO 390
780 '~~~~~~ TEKI DEAD~~~~~~
790 H=1:SC=SC+10:IF E=A+A1 AND W=B+B1 THEN H=0
800 GOSUB"ST":GOSUB"TA":GOTO 610
810 '~~~~~~ SUB ルーチン ~~~~~~
820 LABEL"TA":PLAY"A2D:E2D"
830 I=RND*15:I=I*2+2:J=RND*9+1
840 IF SCRN$(I,J)<>" " THEN 830
850 IF H=0 THEN E=I:W=J:L=20 ELSE P=I:O=J:Q=20
860 LOCATE I,J:PRINT"lm":RETURN
870 LABEL"FA":FOR I=0 TO 5:LINE(0+I,0+I)-(34-I,10-I),"g",B:PAUSE1:NEXT
880 FOR I=5 TO1 STEP-1:LINE(1+I,0+I)-(34-I,10-I)," ",B:PAUSE1:NEXT:RETURN
890 LABEL"WD":COLOR 1:I=18-LEN(B$)/2:LINE(I-1,4)-(I+LEN(B$),6),"■",B
900 COLOR 7:LOCATE I,5:PRINT B$:RETURN
910 LABEL"ST":LOCATE 0,11:PRINT USING"ab=#    SCORE=####   TIME LIMIT=###";K,SC,
G;:RETURN
920 '~~~~~~ DEAD END ~~~~~~
930 B$="ギャーーーーッ!":GOSUB"WD"
940 COLOR3:FOR I=0 TO 20:T=(T+2) MOD 4
950 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(T+95,T+96):PLAY"C1:F1":NEXT:COLOR 7
960 K=K-1:IF K>0 THEN 270
970 GOSUB"FA":B$=" G A M E  O V E R ":GOSUB"WD":PLAY"C5ECECDG:C9DE"
980 PAUSE 20:GOTO 60
990 '~~~~~~ CLEAR ~~~~~~
1000 B$=" ロケット ハッシン!! ":GOSUB"WD"
1010 CONSOLE 0,12,35,5
1020 FOR J=0 TO 69:COLOR(J MOD 7)+1:LINE(35,10)-(38,11),CHR$(240-J MOD 7),BF:NEX
T
1030 FOR I=1TO24:PRINT:PAUSE 1:NEXT
1040 CONSOLE 0,12,0,40
1050 IF X<36 OR A<36 THEN B$=" ノッテ イナーーイ !! ":GOSUB"WD":GOTO 940
1060 IF F=0 THEN B$="ツミニ ガ ナーーイ":GOSUB"WD":GOTO 940
1070 FOR I=1 TOG:SC=SC+1:G=G-1:LOCATE 14,11:PRINT USING"####   TIME LIMIT=###";S
C,G;:NEXT
1080 PLAY"C5DEFGABO5C9O4:C9"
1090 M=M+1:IF M<10 THEN 190
1100 CLS:FORI=0TO50:PSET(RND*300,RND*200,7):NEXT
1110 CIRCLE(140,100),20,2:PAINT(140,100),2
1120 FOR J=0 TO180:PSET(SIN(J/20)*40+140,J+100,5):NEXT
1130 FOR J=0 TO2:FOR I=0 TO 10:LINE(0,100-I)-(319,100+I),XOR,6,BF:NEXT:NEXT
1140 LOCATE 2,3:PRINT"ab ミゴト  ダッシュツ !!"
1150 LOCATE 13,9:PRINT"hi HAPPY END    SCORE";SC
1160 PLAY"D9ADEFDGAGB:A9CGFDGEFDA":GOTO60
1170 '~~~~~~  M A P  ~~~~~~
1180 DATA "10111010111010111011001111010011100",22,7
1190 DATA "001040108A40508A01A2A1A8201080A01050",8,5
1200 DATA "11D0F1C0B30030808080000740308020F200",8,7
1210 DATA "2414000041C07FFE80017FFE20E424042004",12,6
1220 DATA "000010007DE0148015EF14802480086A0006",6,5
1230 DATA "01003EE8A00A25C894522748A00A2EF80100",16,6
1240 DATA "00007F5440A841546BAC55042A0455FC0000",4,5
1250 DATA "FB00EC800A18752477244124l724FF18F000",4,3
1260 DATA "01B020B4E0420B14081E6024912218213216",6,5
1270 LABEL"CC":'~~~~~~~~~~ P C G
1280 FOR I=32 TO250:C$=CGPAT$(&H100+I):DEFCHR$(I)=C$+C$+C$:NEXT
1290 RESTORE 1300:FOR I=95 TO111:READ C$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(C$):NEXT
1300 DATA "00010B39CAC50BF800011A28CAC5097800010A38CAC50BF8"
1310 DATA "0080D09C53A3D01F0000181C53A3D00F0000101C53A3D01F"
1320 DATA "010B192A45630C3C011A082A45610C3C010A182A45630C3C"
1330 DATA "80D09854A2C6303C00181854A2C6101C00101854A2C6303C"
1340 DATA "0000000000000000005161B2D160A050005060321100805"
1350 DATA "0000000000000000F8FC7E807EFCF800F8FC7E807EFCF8"
1360 DATA "003E75204E717F3F000000004060502000 3E752040717E3F"
1370 DATA "00AA57AE01FFFFFE000000000000000000A8000000B4EAF4"
1380 DATA "0000000000000000BA75EAD5AF5DBA7500000000000000000"
1390 DATA "0000001F77FFFF7C0000001F77FFFF7C0000001040808040"
1400 DATA "00000080C8AA5430000000F8EEFFFF3E00000000000000020"
1410 DATA "00070F1B7F7E7E3800070F1B7F7E7E3800040810404040 20"
1420 DATA "0080408050A8541000C0F0ECFEFE7E1C0000000000004010"
1430 DATA "000000000000100000000002400015060000000630381507"
1440 DATA "00000000000000000000000020006001000000 0C800067A70"
1450 DATA "804610202004248080461023210424 80C0671C38380637F0"
1460 DATA "040800000000040804080 0C08000040807EE200C2C70E60F"
1470 RETURN
```

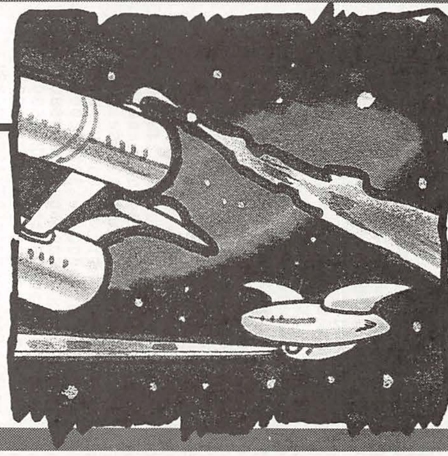

★パソコン・レクチャーでのつぐ美ちゃんのボケぶりはどうしても影さんがつぐ美ちゃんのぬいぐるみでも着ているとしか私には思えない。(福島県いわき市・**根本武宏17才**)……【**つぐ美**：私がボケねばだれがボケる。**編**：でもつぐ美ちゃん，いつも楽しそうですよ。】

X68000(X-BASIC V2.0)用

自機があぶないシューティング

サイレント・フォース

●酒井　優



はじめに

ベーマガに載っているX68Kのプログラムをみていると，まだまだ(というか，ほとんど）マシン語を使っている物がありません。

というわけで，X68Kユーザーの人達にマシン語の良さを知ってもらおうという意味で作ったプログラムです。とりわけ，X68KのBASICはのろいので，その差が良くわかると思います。

内　容

単なる打ちまくりのシューティングといってしまえばそれだけのものですが，今までのベーマガに載っていたX68K用のシューティングの中では，一番遊べるものになっていると思います（何といってもシューティングの命は，スピードですから)。

遊びかた

テンキーの[2]，[4]，[6]，[8]で８方向移動，スペース・キーでミサイルの発射です（うおっ！なんてオーソドックスなんだ！)。

ちなみに，自機の弾は３ウェイ・ショットで，敵の移動パターンは５種類で，３面クリアで（一応）エンディングです。

入力方法

プログラムは**リスト１**（sf_fnc_maker. bas）と**リスト２**（SilentForce. bas）にわかれていて，**リスト１**では**リスト２**で使う外部関数のファイル（sf. fnc）を作り，Basic. cnfを書き換えます。

BASICを立ち上げ直すと，BASICにst. fncが登録されるので，そのうえで**リスト２**を入力してください。**リスト２**は，190～210行の”／＊”を消してRUNし，エラーがでなかったら，”／＊”を付けてSAVEし，RUNしてください。

外部関数について

sf. fncには以下の四つの外部関数が含まれています。

・sf_main( )

サイレントフォースのメイン・ルーチンです。

・sf_init( )

スコアをクリアします。

・sf_set( )

データをn(0～3)面のものに初期化します。

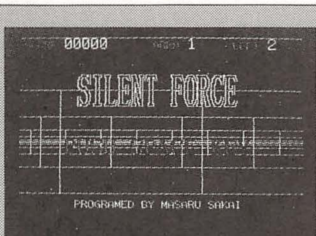
・ksns(n)

最後にこのksnsですが，これはinkey＄などではとても不可能な，リアルタイム複数同時キー入力を行う関数です。これを使えば，キーボード対応のゲームなどが，いともたやすくできてしまいます。

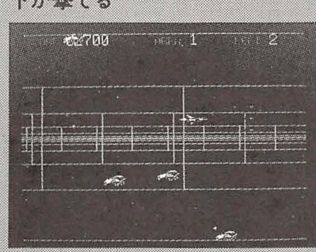
nはキーコード・グループの番号で0～15の値を取ります。使いかたの詳細はこの場では述べないので，プログラムを見て各自研究してください。

苦労した点

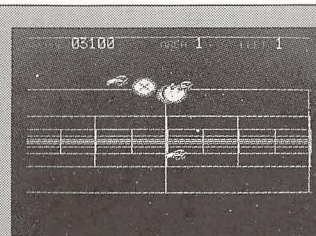
やっぱり，敵の弾の移動ルーチンと，音をならす点でした。後者にいたっては，とうとうマシン語でできなかったので，音がでるときにBASICにもどっています。敵を同時に２，３機やっつけると遅くなるのは，そのためです（でも，



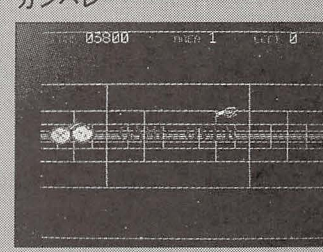
▲《写真１》これがタイトル画面です。背景の流れが気持ちいい



▼《写真２》自機のパワーアップはないが，最初から３ウェイ・ショットが撃てる



▲《写真３》敵の動きは5パターンしかない。色でパターンを覚えてしまう



▼《写真４》３機やられるとゲーム・オーバー。３面までしかないのでガンバレ

X68000

★読者の読者による読者のための雑誌その名もベーマガ。よろしくっ。以上。(福岡県鞍手郡・ルパン三世15才）……【影：影の影による影のためのＯＦもよっろっしっくっ。編：あれ？ＯＦって影さんのためのものだったんですか？わたしゃてっきり自分のものかと。】

ほとんど気にならないでしょ？)。

それと，初投稿なので，原稿の書きかたがよくわからなかったことですね。

最後に

本当は，ボスをつけ，パワーアップもつけてバリバリのシューティングになるはずだったのですが，この時点でプログラムが15kbytesにもなっていたために断念しました。

このプログラムははじめて，自分で納得のいくものになったので投稿することにしたものですが，どうだったでしょうか。

あっ，それから，タイトルの音楽を'90年11月号のMarsKnows（作者　高橋秀之氏）のものを勝手に使わせてもらいました。高橋さんすみません。

●参考にしたもの

- BASICマガジン'89年6月号X68000用スプライト・データ圧縮プログラム　作者　夢邪鬼２氏
- BASICマガジン'90年2月号ESCAPE　作者　岩城進之介氏

★　★

《リスト1》サイレント・フォースの外部関数登録プログラム・リスト

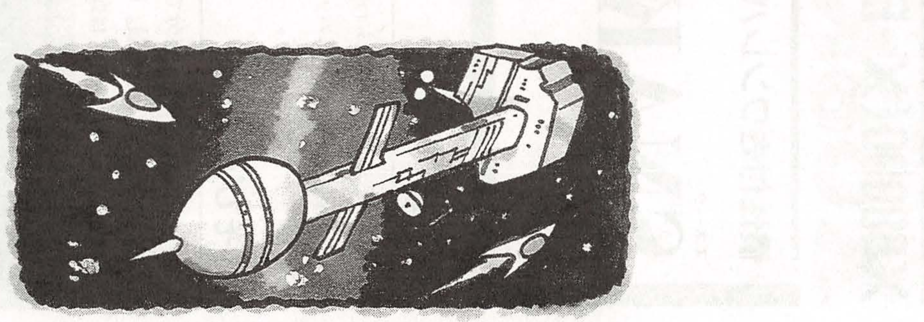
```
10 /*  サイレント・フォース用 外部関数 登録プログラム
20 dim int i,n,p,s,fp:dim float a,i2,b1,b2:dim char d1,d2
30 dim str sf_fnc(104)[68]={
40 "4855000000000000000000000000A12000001D4000001AC000000E400000000031F",
50 "000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000",
60 "00000400000000400000000400000000400000000400000000400000000400200",
70 "00000A1200000A2E00000A4A0000000000000000000000000000000000000000A8",
80 "4E757081227C000000004E4F23C000000A64610003D40CB90000000300000A6006AA",
90 "67000368700432 3C00084E4FC0BC000000FF08000004671438390000A6AB87C0774",
100 "00286D08534433C400000A6A7004323C00094E4FC0BC000000FF080000467140729",
110 "383900000A6AB87C00F06E08524433C400000A6A7004323C00094E4FC0BC00000884",
120 "00FF080000167143839000000A68B87C00EE6E08524433C400000A687004323C07DF",
130 "00084E4FC0BC000000FF0800007671438390000A68B87C00106D08534433C407D4",
140 "00000A687004323C00064E4FC0BC000000FF08000005660C33FC00000000A7806A2",
150 "600000A80C790000000000A786600009C33FC000100000A7841F900000BE6323C075C",
160 "00023428008D468000AD4680014D4680016D4680020D4680022B47C0000670C08AB",
170 "D1FC0000002451C9FFDA605E303900000A68D07C00103080317900000A6A000209A9",
180 "317C00030008317CFFFF000A3140000C317900000A6A000E317C00030014317C0687",
190 "00000016314000183179000000A6A001A317C00030020317C0001002223FC00000496",
200 "00100000A606000020233FC000000000A7E41F900000BE6323C00083028000805 87",
210 "D1503028000AD1680002D0FC000C51C9FFEC41F900000BE6323C00080C5001100AA9",
220 "6E0A0C68011000026E02601630BC0000317C0000002317C0000000831 7C000004E2",
230 "000AD0FC000C51C9FFD443F900000A686100068843F900000BE6323C000861000A70",
240 "064AD2FC000C51C9FFF6610003B043F900000C52323C00076100066 0D2FC000C0AFD",
250 "51C9FFF643F900000BE63E3C000841F900000C523C3C00073410584236 11D67C0A4C",
260 "000A9642B67C00006D54B67C00206E4E342800025842362900 02D67C00099642086F",
270 "B67C00006D38B67C000A6E3232BC0000337C0000002337C00000008337C000006B8",
280 "000A6100055C317C012C000223FC00000000200000A606100010460000 0EED0FC06B3",
290 "000C51CEFF94D2FC000C51CFFF8243F900000A6841F900000C52323C000734100B38",
300 "58423611D67C001A9642B67C00006D34B67C00266E2E342800025A4236290002 0847",
310 "D67C000C9642B67C00006D18B67C000C6E1241F900000A6030913169000200020 8AE",
320 "60000088D0FC000C51C9FFB443F900000A6841F900000D02323C00073611D67C0A92",
330 "001A34105C429642B67C00006D32B67C00176E2C36290002D67C000C3428000207A5",
340 "5C429642B67C00006D16B67C000B6E1041F900000A603091316900020002602A0873",
350 "D0FC001251C9FFB6610004AA610003D623FC0000000000000A60223C000005DC09BE",
360 "4E7151C9FFFC6000FC8A7081227A06964E4F428041F900000A5A4E757023323C0CA4",
370 "0005343C00004E4F41F900000A80526800040C68000A0004661A317C0000000040547",
380 "526800020C68000A00026608317C00000000025250343C000270203218D27C003005C5",
390 "4E4F51CAFFF44E7548A7E0000279000700000BDE6628527900000A70343900000 9E8",
400 "0A70C47C01FF33C200E8001C303900000A7AC0FC0005524033C000000A7A52790A35",
410 "00000BDE027900030000 0BE066165279 00000A72343900000A72C47C01FF33C20833",
420 "00E80020527900000BE0027900010000 0BE2662852790000 0A74343900000A7406E9",
430 "C47C01FF33C200E800240279001F00000A8866026112527900000A8852790000 0870",
440 "0BE24C9F00074E7541F900000C5245F900000A68323C00070C68012C000266000768",
450 "00E6527900000A8A0279000F00000A8A6606587900000A8C43F900000A9034390779",
460 "00000A8CD2C2303900000A7CC0FC0005524033C000000A7C527900000A86027908BB",
470 "000100000A86660254490C51000067 2A0C51000167240C51000267280C51000304BB",
480 "67440C51000467680C51000667 7023FC000000003000 00A6060746100008A314706D8",
490 "0002606A317C00200002317C0001000A0C6A008800026C56317C01000002317C0572",
500 "FFFF000A6048317C00200002317C0000000A527900000A8E0279000100000A8E06AD",
510 "662C317C01000002317C0042000A601E61343147000 2317C0084000A6010317C0620",
520 "012C00026008D0FC000C51C9FF0C30BC0110317C00000000830115440C0FC010008D8",
530 "314000044E753E3900000A7ADE7900000A7CCE7C007FDE7C00424E7541F900000972",
540 "0C5243F900000A683C3C00070C68012C0002674E34280004B47C0200674EB47C075A",
550 "0300674CB47C0400676EB47C05006700008AB47C0600670000820C5000C06604088A",
560 "610000B60C50FFF06D120C68FFF000026D0A0C68011000026E026006317C012C08F4",
570 "0002D0FC000C51CEFFA44E75555060CA53505268000802680001000866BC38290A89",
580 "00023628000 2B84367B06D06526800026 0A8536800026 0A20C680000000 8670A0757",
590 "3028000AD16800026090535 03010B0516C88317C0001000860DE45F900000B1808BA",
600 "3028000A34320002D5680002343200009550526800080268000F00086600FF5C0658",
610 "5868000A0C7200FF00046600FF4E04680040000A6000FF4445F900000D0243F908E0",
620 "00000A68383C00070C6A012C0002670AD4FC001251CCFFF26068301032280002085 7",
630 "34113629000234803541000 2B4406E10671C357C0001000C9440354200086014064C",
640 "357CFFFF000C90423540000860 06357C00000008B6416E10671C357C0001000E07E1",
650 "9641354300 0A6014357CFFFF000E92433541000A6006357C0000000A357C000007B1",
660 "00104E7541F900000D023E3C00070C68012C000267460C680000000 8672E0C680572",
670 "0000000A673030280008342800 0C95503228000AD3680010B06800106D1E916806A9",
680 "0010362800 0E97680002601030280000E916800026006302800 0C91500C50FFF00744",
690 "6D1A0C68FFF000026D120C68011000026E0A0C68011000026E026006317C012C06A1",
700 "0002D0FC001251CFFF8643F900000D02323C00076174D2FC001251C9FFF84E750CCE",
710 "47F900000CB2323C00070C6B012C00026618369050533768000 20002377C0800065E",
720 "0004377C000000084E75D6FC000A51C9FFDA4E7543F900000CB2323C000752690A3E",
730 "00080269001F000866140669010000040C690A0000046606337C012C0002610A03C0",
740 "D2FC000A51C9FFD84E75207C00EB00003C3900000A7ED0C6309131690002000 20B05",
750 "3E290004DE6900063147000 4317C0001000650790000 0A7E4E75207C00EB00000683",
760 "3C3900000A7ED0C63A1130853169000200023E290004DE69000631470004317C0712",
770 "00010006DA7C00103145000831690002000A5247314700 0C317C0001000E067904E9",
780 "001000000A7E4E7541F900000A80323C000630FC000051C9FFFA42804E7533FC0A86",
790 "002000000A6833FC008000000A6A41F900000BE6323C000830BC0000317C000006EF",
800 "0002317C01000004317C00060006317C00000008317C0000000AD0FC000C51C905CB",
810 "FFD841F900000C5243F900000CB245F900000D02323C0007317C012C0002337C08B6",
820 "012C0002357C012C0002337C00040006317C00020006357C00050006357C080003F2",
830 "0004D2FC000AD0FC000CD4FC001251C9FFC841F900000A86323C000330FC00000BDE",
840 "51C9FFFA41F900000A9043F900000AB8202F000C5340C0FC0020D2C0323C000F0BBE",
850 "30D951C9FFFC23FC00000000000 00A6042804E757004222F000C4E4FC0BC00000A16",
860 "00FF23C000000A60428041F900000A5A4E7573665F6D61696E0073665F696E690AC4",
870 "74006B736E730073665F736574000000 0A3E00000A4000000A4200000A4680010666",
880 "FFFF00028001000 2FFFF00000042000009080000 09F40000091E000000000000005F8",
890 "000000000000000000100080010000000000000000000000000000000000000091",
900 "0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000",
910 "00000000000000000000000000000000006000600FF00FF0000000600000060216",
920 "0001000600010006000200060001000000002000100040001000100060002000600 2E",
930 "000300060004000600030002000400030001000000003000200010000000030004002D",
940 "000200030001000300020004000300010004000200030003000100000000100000021",
950 "000100000000100000000100000000100000000010000FFFF0001FFFF0001FFFF00010602",
960 "FFFF0001FFFF0001000100000000100000000100000000100000FF00010000000010503",
970 "00000001000000001000000001000000001000000001000 0FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF09FB",
980 "FFFFFFFFFFFFFFFFFF000100000000100000000100000000100000 0FF000100000AFA",
990 "0001000000000FFFF0000FFFF0000FFFF000100010001000100010001000100010603",
1000 "000100010001000100010001FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF00FF00000EF8",
1010 "000000000000000000000400040004000400040004000400040004000400026000E005C",
1020 "001E000E001A000E001A000E001A000E001C000C000C00060034000C0018001801 4E",
1030 "0018000C000600200038000A001A0016000A0062001E0006003E001A0006003E01E8",
1040 "002400200014004600080006001000 0C0006000800080006001000080008 0006010A",
1050 "0012000A0006000C000600140008000800060006000 8000C000600080032004000F8",
1060 "0008004C00060010000600B8003E000600860086001600340 03C0022000E0040036E",
1070 "00080018000800060034000600060044001200060020001800080022000400040134",
1080 "000400010000400004FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF0020"}
1090 print "BASIC FILE  to  MACHINE LANGUAGE FILE transporter Version 1.00"
1100 print "               Programed 1990/11/04 by M.sakai"
1110 fp=fopen("¥basic2¥sf.fnc","c"):n=0:p=0:s=0
1120 print "ただいま外部関数登録ファイルを生成中です。しばらくお待ち下さい。"
1130 for i=1 to 3338
```


★4月号159ページで，編さんが「謎の未確認…」と書かれてありますが，これ，未確認だから謎なのでは，ネ！影さん……。（静岡市・戸澤倫彦17才）……【編：じゃあ謎のUFOとかどうなんだよう。UFOって「未確認飛行物体」だじょう！つぐ美：おーヨチヨチ。】

```
1140 a=val("&h"+mid$(sf_fnc(n),p*2+1,2)):fputc(a,fp):s=s+a:p=p+1
1150 if p=32 then {
1160    s2=val("&h"+right$(sf_fnc(n),4))
1170    if s<>s2 then print n*10+40;"行のデータが間違っています。":end
1180    p=0:s=0:n=n+1
1190    print 104-n;chr$(13);
1200        }
1210 next
1220 fclose(fp)
1230 fp=fopen("¥basic2¥basic.cnf","w"):fseek(fp,-1,2)
1240 fwrites(chr$(&HA)+"func  = sf",fp):fclose(fp)
```

《リスト2》サイレント・フォースのメイン・プログラム・リスト

```
 10 /*
 20 /*               S i l e n t   F o r c e   for X68000
 30 /*                        Programed by M.Sakai
 40 /*
 50 screen 0,1,1,1:sp_off():sp_disp(1):vpage(15):window(0,0,511,511)
 60 console ,,0:locate 6,7:print "Please wait a moment"
 70 dim str d[70],c(9)[70]={
 80 "n7vxpqncvxxpqndvyxxpndvyyxnn}m||{mntul}m|m{{zxxuylnn}m|||{uvtwxmnex17F",
 90 "vqmndtuvvnbxxnbxqnPn0n`qnaxpqtuwoqqonjumxxyxoyqqutnmyywutwyyxkwwvxp0DA",
100 "qmowmvvuttnnqqtvxwwutnivvuttneqon2n0ndqmpnfqqrmnfqrrsmpnhqpslxwniqp05D",
110 "slpwpnjqprssppwxwnjqrrppxxyxvnjqqrxnnyyxonippnlyyzn@nNpkwnhppxlwptn0D6",
120 "ivkuttnfwkvnpnjpmvnlpniooxmnnpnhpkwpwnhwloxwnxnivmovxwnpni{{oxxwvxw0FC",
130 "nizzwmvpnwnhpwpnlvnInkpjnhpmqlpmnkppqhppnmppqmrlqmppnnpqmrjqmpnppqq069",
140 "rmssrmqqpmqqrmslrmqqppqqrrsjrrqqppqqrrsjrrqqppqqrmslrmqqpmqqrmssrmq0DB",
150 "qppnpqmrjqmpnnppqmrlqmppnmppqhppnkpmqlpmnhpjnkn0nIqqncqsrpndqrqpncpFEF",
160 "pn0nIn0n<vnwwnxmnhunvvnwmn0n<"}
170 dim char s1(3000):int s2,s3,h,i,j,l,b:d=c(0)
180 for b=0 to 6:l=0:repeat:s2=d[j]-'n':if s2>=0 then s3=s2
190 for l=l to l+s2*(s2<0):s1(l)=s3:next /*:h=h+d[j]-'0'
200 if j<66 then j=j+1 else { /*j=val("&h"+mid$(d,68,3))
210  /*if j-(h and 4095) then print "データエラー";i*10+80:end
220 j=0:i=i+1:d=c(i):h=0 }:until l=256:sp_def(b,s1,1):next:palet_set()
230 /*=====================  MAIN RUTINE  ============================
240 while -1:sm=2:st=1:sf_init():title():sf_set(1):start()
250 while (sm<>-1 and st<>4):g=sf_main():switch g
260 /*  case 0:break
270     case 1:m_play(1):break
280     case 2:m_play(2):break
290     case 3:st=st+1:s_clr(st):break
300     default:sm=sm-1:sf_set(st):over(sm)
310 endswitch
320 endwhile:endwhile:end
330 /*========================  SUB ROUTINE  ==========================
340 func start():sp_off():sym(70,110,"GET READY",1,1,2,8)
350 for i=0 to 7000:next:bgm1():fill(70,110,200,140,0)
360 endfunc
370 /*
380 func over(sm):m_stop():sp_off(0,1)
390 x=(g and &HFFFF0000) shr 16:y=(g and &HFFFF)-8:for j=1 to 3
400 m_play(2):a=rnd()*32-16:b=rnd()*16-8:for i=11 to 14:for k=1 to 7
410 circle(x+a,y+b,k,11):next:circle(x+a,y+b,i-3,i):next:next
420 if sm=-1 then {
430 sym(70,110,"GAME OVER",1,1,2,4):for i=0 to 20000:next
440 } else  { locate 27,0:print sm:for i=0 to 10000:next
450 fill(x-32,y-20,x+32,y+20,0):start() }
460 endfunc
470 /*
480 func s_clr(st):sym(60,110,"STAGE CLEAR",1,1,2,8)
490 for i=0 to 7000:next:fill(60,110,210,140,0):sf_set(st)
500 if st=4 then ending() else locate 18,0:print st:sf_set(st):start()
510 endfunc
520 /*
530 func ending():sp_off():sym(60,50,"CONGRATULATIONS !",1,1,1,8)
540 sym(35,90,"YOU DESTROYED ALL ENEMYS",1,1,1,8)
550 sym(45,130,"THANK YOU FOR PLAYING",1,1,1,8)
560 sym(67,190,"Presented by M.Sakai",1,1,0,4):for i=0 to 20000:next:endfunc
570 /*
580 func sym(x,y,mes;str,l,w,s,c):for i=0 to 1
590 symbol(x+i,y+i,mes,l,w,s,c+i,0):next:endfunc
600 /*
610 func title()
620 contrast(0):cls:wipe():sp_off():bg1():apage(0):home(0,0,255)
630 for i=0 to 1:symbol(51+i,41+i,"SILENT FORCE",1,2,2,8+i,0)
640 symbol(51+i,39+i,"SILENT FORCE",1,2,2,8+i,0)
650 symbol(53+i,41+i,"SILENT FORCE",1,2,2,8+i,0)
660 symbol(53+i,39+i,"SILENT FORCE",1,2,2,8+i,0)
670 symbol(52+i,40+i,"SILENT FORCE",1,2,2,0,0)
680 symbol(50+i,195+i,"PROGRAMED BY MASARU SAKAI",1,1,0,6+i,0)
690 symbol(40+i,120+i,"PUSH SPACE KEY",1,1,2,4+i,0):next:contrast(15)
700 for i=1 to 255:for j=0 to 40:next:home(0,0,255-i):next:scr()
710 locate 5,0:print "00000":locate 19,0:print "1":locate 28,0:print "2"
720 bgm2():while ksns(6)<>32:i=i+1:home(1,i/4 mod 511,0):home(2,i/2 mod 511,0)
730 home(3,i mod 511,0):endwhile:m_play(4,5):fill(0,20,255,255,0):endfunc
740 /*====================  SCREEN INITIALISING  ========================
750 func bg1()
760 for j=1 to 3:apage(j):wipe():for i=0 to 40:pset(rnd()*511,rnd()*256,14-j)
770 next:next:apage(1):for i=0 to 6:line(0,128-(2 shl i),511,128-(2 shl i),3)
780 line(0,125+(2 shl i),511,125+(2 shl i),3):next
790 for i=0 to 15:line(32*i,112,32*i,141,3):next:apage(2):for i=0 to 7
800 line(64*i,96,64*i,157,3):next:apage(3):for i=0 to 3
810 line(128*i,64,128*i,189,3):next:endfunc
820 func scr():apage(0):for i=0 to 1:symbol(3+i,3,"SCORE",1,1,0,4+i,0)
830 symbol(120+i,3,"AREA",1,1,0,4+i,0):symbol(192+i,3,"LEFT",1,1,0,4+i,0)
840 next:endfunc
850 /*======================  COLOR INITIALISING  ======================
860 func palet_set()
870 dim int pa(70)={0,2115,38,62,1408,1984,31710,48622,38912,63488,63550,
880 65494,47056,32712,16320,65535,0,1153,40879,1537,32167,1,19086,21264,
890 27606,36062,48682,61306,63420,55260,42944,0,0,1,65535,17573,30125,34815,
900 1473,34787,23191,35747,42281,14913,29761,46991,63,65087,23689,28427,
910 40905,22565,32813,57399,15489,13973,18403,38027,50709,65491,36883,
920 49495,63969,24257,42889,55238,65503,11073,21445,27780,35921}
930 for i=0 to 15:palet(i,pa(i)):next:for i=0 to 15
940 sp_color(i,pa(i+16),1):next:for j=2 to 7
950 for i=0 to 15:sp_color(i,pa(32+i),j):next:next
960 k=1:for j=3 to 7:for i=3 to 5:sp_color(i,pa(44+k+i),j):next:k=k+3:next
970 k=0:for i=1 to 2:for j=2 to 5:sp_color(j,pa(61+j+k),7+i):next:k=k+4
980 next:endfunc
990 /*=========================  MUSIC SET  ============================
1000 func bgm1():for i=1 to 8:m_alloc(i,200):m_assign(i,i):next
1010 m_trk(1,"o2q8l20v15@45cc"):m_trk(2,"q8l32v15@10v15o1@65|:cc<c<c<c<c<c:|")
1020 m_tempo(125):endfunc
1030 func bgm2():for i=1 to 8:m_alloc(i,200):m_assign(i,i):next
1040 m_trk(1,"t150o3q8v15l8 @3|:250fdbgdafdafdafdbgd+cgdbgdafdbgdbg:|")
1050 m_trk(2,"t150o3q8v12l8r@3|:250fdbgdafdafdafdbgd+cgdbgdafdbgdbg:|")
1060 m_trk(3,"t150o2q8v10@45l8|:250a<a>a<a>a<a>a<a>a<a>a<a>a<a>:|")
1070 m_trk(4,"v15l14o4@29fb<cdc&v12c")
1080 m_trk(5,"v15l14o3@29fb<cdc&v12c"):m_play(1,2,3):endfunc
```



★影さんは，マスクとサングラスを付けていますが，じつは花粉症なんですか？（でもマスクをしていないときもあるけど………）。
（滋賀県大津市・A1STの欲しい木下雄介13才）……【影：この私のあまりにも美しすぎる素顔を見せると女の子たちがうるさくって。】

X68000(X-BASIC V1.0/V2.0)用

慣性付きワンレバー・ゲーム

SNAKE ACTION

スネーク　アクション

●福田　圭介



内　容

サイド・ビューの，ふわふわ慣性付き，面クリア型障害物よけタイム・トライアル，ワンキー・ゲームです。

あそびかた

クサリみたいなのが，自分です。モデルはサナダ虫(32才，会社員。敬称略)です。うそです。当たり判定は頭だけにあります。青いまるがゴールなので，赤い障害物をよけつつ，つき進んでください。

残りタイムは上のメータで，ライフは右上の数字です。どちらがなくなっても，ゲーム・オーバーです。

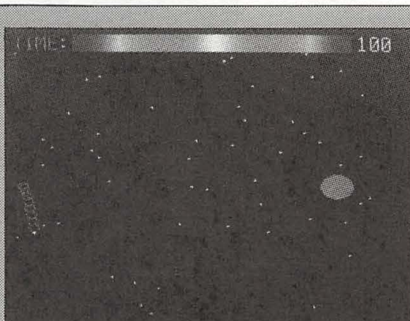
残りタイムは，面クリア時にスコアになります。

操作方法

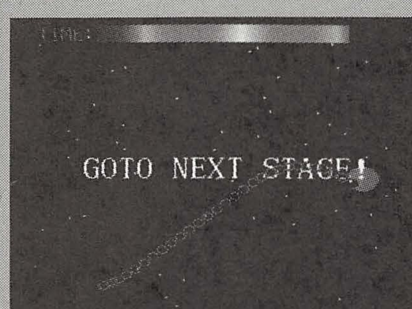
すみません。ワンキーじゃなかったです。ワンレバーです。

操作は，慣れるまでムズかしいです。レバーの左右で，それぞれ左上，右上に加速します。放っておくと，下に引力が働きます。画面のはじまで行ったり，障害物に当たると，跳ねかえります。注意しよう。

それと，たまに障害物にはまるときがあるので，レバーを使って脱出してください。一つの面は，10秒以内でクリアできると思います。僕は30面くらいまでしか行けません。



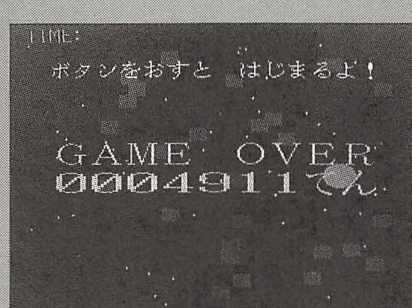
▲《写真1》2方向のワンレバー・ゲーム。右は右上に，左は左上に加速する



▲《写真2》右にある青い玉がゴールです。残りのタイムに注意しよう



▲《写真3》最初はなかった障害物がステージ11にもなるとこんなに多くなる



▲《写真4》ゲーム・オーバーと同時に取った得点が表示される

プログラムについて

もともと，ショート・プログラムだったので，誰でも理解できると思います。しかし，なんでショート・プログラムがこんなに長くなるんだ，と言う人がいると思うので言います。

このゲーム，最初は音も背景もなかったんです。単純にキャラのスムーズな動きを楽しんでもらおうと，ね。残りタイムもテキスト表示でした。それをなぜ変えたのか。

それは，'91年3月号，るいさんの「Wo

《第1表》変数表

変数	用途
X, Y	座標
XS, YS	慣性用
C	動き用
S, SX( ), SY( )	ジョイスティック用
P	判定用
tm	タイム
lf	ライフ
SC	スコア
ST	ステージ
set( ), SP( )	スプライト
my	メッセージ用

※その他のローカル変数は，雑用

★皆様!!定期購読は良いですよ!!立ち読みされることもないからキレイだし，寝ていても届くし，いいことづくしですよ。(兵庫県養父郡・田村君見ているかい？ウキャキャ15才)……【つぐ美：毎月本屋に行くのが楽しみな人だっているかもしれないしねー。】

rm」を見たから。だって，同じだったんですよ，キャラの動きとかが。思わず，やられたー，とか言っちゃいまして，バージョン・アップがはじまりました。せめて見映えくらいは良くしようと，グラフィックを一新。

背景の星は，3色使ってボカシ効果をだしています。背景が黒一色なのは，そのせいです。あと，キャラのドットのギザギザを中間の色でなめらかに見せるためです。あと，スコア表示が気に入っています。スコアを大きく表示したいが左寄せはイヤ，というのが変えた理由です(はじめはテキストだった)。しかし，一番変わったのが，タイトルでしょう。

じつは，最初は「Worms」だったんです。るいさん，すいません。

自分をもっと長くしたいときは，340行のmod～というところの数字を増やしてください。最大で127まで増やせますが，横に32個以上ならぶと，スプライトが消えたりするので注意。

そうそう，この爆発音は，わりと苦労したので気に入っています(トラック1)。

苦労したことは，爆発音と，一つの行を64文字以内にすることでした。

CHECKER FLAG

Dr.D：ワンキーならぬワンレバー・ゲームときたか。これだけでずいぶんと印象もちがってくるから不思議なものだね。

編：みなさん，ジョイスティックには高精度，高機能のXE-1 ST2をどうぞヨロシク！ピンポーン♪

Dr.D：ちゃっかりしおってからに。そうじゃな。まだまだ改良すべき点もあるが，あくまで改良だと思う。ゲームとしては十分満足できるおもしろさにまとまっておるよ。

影：またまた遠まわしな言いかたをするねえ。十分オモロイんだってば。

```
650 /*
660 func scrn() :vpage(0):apage(1) :int hx,hy
670  for i=0 to 191 :palet(i+1,hsv(i,31,31)) :next
680  symbol(0,0,"TIME:",1,1,1,1,0)
690  for i=0 to 15:for j=0 to 40
700   if point(j,i)<>0 then pset(j,i,i*10)
710  next:next
720  for i=1 to 3 :palet(191+i,rgb(i*10,i*10,i*10)) :next
730  dim char sta(8)={192,193,192,193,194,193,192,193,192}
740  for i=0 to 50 :hx=rnd()*253:hy=rnd()*237+16
750   put(hx,hy,hx+2,hy+2,sta) :next
760 endfunc
770 /*
780 func but() :for i=0 to 1
790  repeat:until strig(1)=i :next
800 endfunc
810 /*
820 func sprite() :sp_init():sp_disp(1)
830  sp={"00455400000000005ff555000000000",
840      "45ff545400000000555555450000000",
850      "545554450000000045444454000000",
860      "05544550000000000455400000000000"}
870  spset(0)
880  sp={"00233200000000000332233000000000",
890      "23000032000000003200002300000000",
900      "32000023000000002300003200000000",
910      "03322330000000000233200000000000"}
920  spset(1)
930 endfunc
940 /*
950 func spset(spp)
960  for i=0 to 3:for j=0 to 31
970   set(i*32+j)=val("&H"+mid$(sp(i),j+1,1))
980  next:next :sp_def(spp,set)
990 endfunc
1000 /*
1010 func bgm() :m_init()
1020  for i=1 to 8 :m_alloc(i,500):m_assign(i,i) :next
1030  m_trk(1,"v15o1@45a64@68a64"):m_trk(2,"v15o1@51a64")
1040  m_trk(3,"v15o5@38d8d13d16d."):m_trk(4,"v15o2@64aaaaaa")
1050 endfunc
1060 /*
```

SNAKE ACTIONのプログラム・リスト

```
10 /*
20 screen 0,2,1,1 :window(0,0,255,255)
30 mouse(0):mouse(4) :color 3
40 /*
50 int x,y,xs,ys,c,s,p,tm,lf,st,sc,my=7
60 dim int sx(9)={0,-1,0,1,-1,0,1,-1,0,1}
70 dim int sy(9)={1,-1,1,-1,-1,1,-1,-1,1,-1}
80 dim char set(255) :dim str sp(7)[32]
90 /*
100 sprite() :scrn() :bgm()
110 /*
120 while 1
130  st=0:lf=100:sc=0 :locate 2,my :my=2
140  print"ボタンをおすと　はじまるよ！" :but()
150  /*
160  repeat
170   x=8:y=135:xs=1:ys=0:c=0:tm=0 :sp_off() :cls
180   vpage(0) :apage(0):wipe():make() :vpage(3) :pr()
190   locate 12,7:print using"STAGE:##";st
200   for i=0 to 10000:next :cls :pr()
210   /*
220   repeat
230    s=stick(1) :xs=xs+sx(s):ys=ys+sy(s)
240    if abs(xs)>6 then xs=sgn(xs)*6
250    if abs(ys)>6 then ys=sgn(ys)*6
260    x=x+xs:y=y+ys
270    if x<8 then x=8:xs=-xs else if x>248 then x=248:xs=-xs
280    if y<24 then y=24:ys=-ys else if y>248 then {
290      y=248:ys=-ys}
300    apage(0):p=point(x,y)
310    sp_set( 0,x+12,y+12,256,3)
320    sp_set(1+c,x+12,y+12,257,3)
330    if p=1 then xs=-xs:ys=-ys:lf=lf-1 :m_play(2) :pr()
340    c=(c+1) mod 32
350    apage(1):line(232-tm/3,0,232-tm/3,15,0) :tm=tm+1
360   until tm>573 or lf<=0 or p=129 :cls
370   /*
380   if p=129 then { st=st+1 :apage(0) :sc=sc+574-tm
390      symbol(20,115," GOTO NEXT STAGE! ",1,1,2,255,0)
400      m_play(3) :for j=0 to 10000:next }
410  until tm>573 or lf<=0
420  /*
430  m_play(1)
440  for i=0 to 127 :sp_off(i) :for j=0 to 100:next:next
450  apage(0):symbol(20,103,"ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ",1,1,2,32,0)
460  symbol(188,128,"てん",1,1,2,32,0) :score()
470  m_play(4) :for j=0 to 20000:next
480 endwhile
490 /*
500 func pr() :locate 29,0:print using"###";lf :endfunc
510 /*
520 func make() :randomize(st) :apage(0)
530  for i=1 to st*2
540   symbol(rnd()*200+40,rnd()*228+16,"■",1,1,0,1,0)
550  next
560  symbol(rnd()*50+182,rnd()*216+16,"●",1,1,2,129,0)
570  apage(1) :for i=0 to 190
580   line(41+i,0,41+i,15,i+1) :next
590 endfunc
600 /*
610 func score() :str psc :psc=itoa(10000000+sc)
620  for i=2 to 8
630   symbol(-28+i*24,128,mid$(psc,i,1),2,1,2,33,0) :next
640 endfunc
```

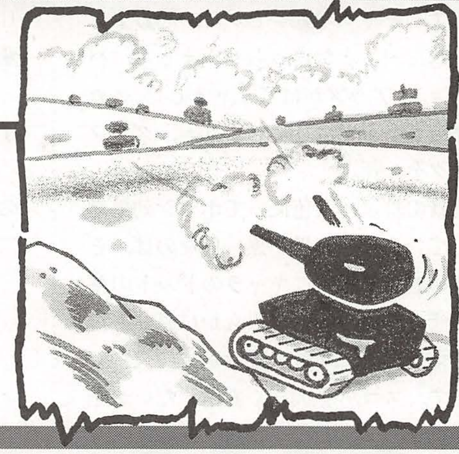
★影：仕事すっか～……zzZZZ。つぐ美：コラー!!よーし編さん，いくわよ!!編：よしきた!!つぐ美：波動拳～。編：昇龍拳～。影：オゴッ!!ピクピク…。(愛知県豊川市・もえるアッチ14才)……【影：マゲは固いぞスーパー頭つき～。ヒューン。】

X68000(X-BASIC V1.0/2.0)用

目指せ命中率100%

TANK KILLER（タンクキラー）

●土屋　達弘



●内容●

題名の凡庸(ぼんよう)さに苛立(いら)ちつつ，敵の戦車を撃破していくのが内容といえば内容なのだけれども，戦車といいながら何ら反撃らしきものにお目に掛かれないといういかがわしさにも遊戯者は堪(た)えねばならない。

だが，むしろこの荒唐無稽(むけい)さこそ，遊戯にとって真に重要なことなのだ(ウソ)。

●遊びかた●

マウスを使用します。

マウスの上下にあわせて照準が半円を描くように動くので，敵の戦車の方向にあわせます。左ボタンを押すとミサイルが発射され，離すと落下します。ミサイルは飛行中は敵に当たらないので，落下地点に戦車がくるようタイミングよくボタンを離して，破壊してください。

敵は2種類あり，黄色のものは3発当てないと壊せません。

攻撃に失敗し，敵が画面の右端に達してしまうと，ゲーム終了となります。

●プログラムのしくみ●

敵の出現する位置や速度は，ゲームの前に計算して配列に格納するようにしています。

1380～1440行のSwitch文は，じつはあまり良い使いかたではありません。1390行のcase 2の後ろにbreakがありませんが，こうすることでtkc(i)＝2のときに，case 2の内容に続き，つぎのcase 0の内容も実行するようにしてあります。気に入らない人は，case 2の中身につなげて，case 0の内容を付け加えてください。

その他のことはリストや変数表を見てもらえば，だいたいわかると思います。

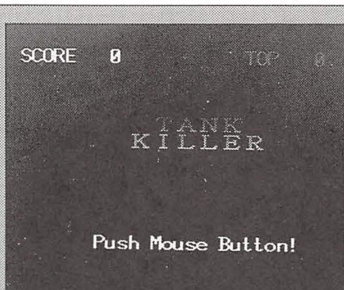
●改造のアドバイス●

2190行のjの値の大小で，敵の出現頻度が変化します。

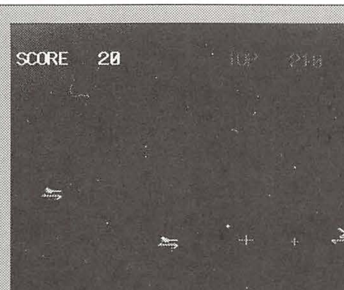
また1070行の配列の大きさと1290行のif文の条件，それに1340行のfor文の繰り返し数の操作によって，画面上の敵の数を増減できます(通常は4機まで)。

《第1表》変数表

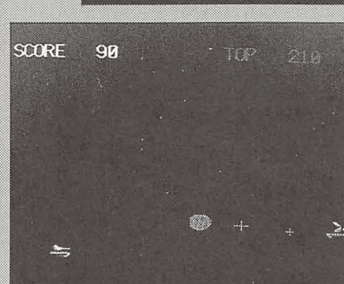
変数	内容
max 1( ), may 2( ) max 2( ), may 2( )	照準の位置
dx, dy	ミサイルの移動量
misx, misy	ミサイルの位置
misd	ミサイルの方向
misf	ミサイルの状態
msy	マウス・カーソルの位置
expx, expy	爆発の位置
exps	爆発の状態
tk x( ), tk y( )	戦車の位置
tk c( )	戦車の状態
f	終了の条件



◀《写真1》これがタイトル画面です。ゲームはマウスを使った射的です



◀《写真2》左からどんどんでてくる戦車をバンバン破壊していこう



◀《写真3》自分は動くことができないので，照準をうまくあわせて攻撃しよう

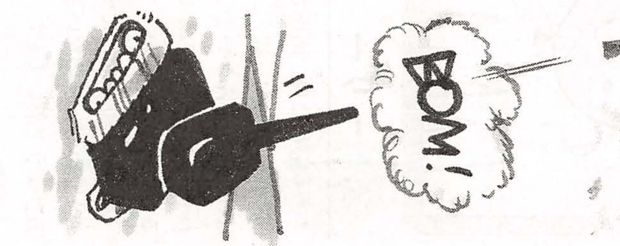


◀《写真4》ゲーム・オーバーと同時に命中率がでる

★じつは創刊当時から読んでますが，影さんってどんどん切れるよーになっていきますねえ。ハサミじゃないけど。編さんはどんどんまともになってきましたね。悲しい。(宮城県宮城郡・国士無双14才)……【影：フッフッフッ昔から能ある鷹は爪を隠すっていうでしょ。】

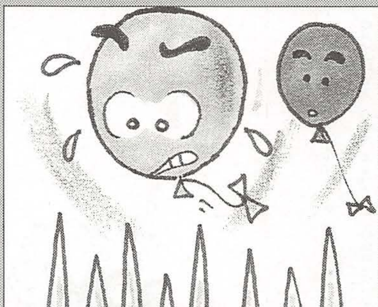
TANK KILLERのプログラム・リスト

```
1000 /*------------- T A N K   K I L L E R    by T.Tsuchiya -----------------
1010 dim str ch(7)[64]:dim char ycoord(3000),speed(3000)
1020 dim ddx(127),dx(127),dy(127),max1(127),may1(127),max2(127),may2(127)
1030 dim spcol(15):int dam1,dam2,dam3,score,top,s1,s2:graphics():data(3000)
1040 /*------ メイン -----------------------------
1050 while 0=0:title():game():gameover():endwhile:end
1060 func game()         /*------------- ゲーム部分 -----------------------
1070 dim tkx(3),tky(3),tksp(3),tkc(3):int f,i,x,y,as,count,msy
1080 int bt1,bt2,btd,misd,mish,misx,misy,misf,expx,expy,exps,tkn,tksum
1090 s1=0:s2=0:exps=2:as=2:color 7
1100 while f=0
1110 /*----- 照準の表示 ------------------------
1120 mspos(dam1,msy)
1130 sp_move(0,max1(msy),may1(msy),0):sp_move(1,max2(msy),may2(msy),1)
1140 /*----- ミサイル発射 ----------------------
1150 msstat(dam1,dam2,bt1,dam3):btd=bt2-bt1:bt2=bt1
1160 if btd=1 and misf=0 then {
1170   misx=240:misy=184:misf=1:mish=16:misd=msy:s1=s1+1:m_play(1) }
1180 /*----- ミサイル落下 ----------------------
1190 if btd=-1 and misf=1 then misf=-1
1200 if misf=-1 then mish=mish-9:if mish<0 then { m_play(as):as=2
1210   misf=0:mish=16:sp_off(2,3):expx=misx:expy=misy:exps=exps+1 }
1220 /*----- ミサイル移動 ----------------------
1230 if misf<>0 then { misx=misx+dx(misd):misy=misy+dy(misd)
1240   if misx<-15 or misy>255 or misy<120 then misf=0:sp_off(2,3) else {
1250     sp_move(2,misx,misy,2):sp_move(3,misx,misy-mish,3) }}
1260 /*----- 爆発 ------------------------------
1270 if exps<4 then sp_off(4) else sp_move(4,expx,expy,exps):exps=exps-1
1280 /*----- 戦車の出現 ------------------------
1290 if ycoord(count)<>0 and tkn<4 then { m_play(4):tkn=tkn+1:tksum=tksum+1
1300   i=0:while tky(i)<>0:i=i+1:endwhile:tkx(i)=-15:tky(i)=ycoord(count)
1310 if (tksum mod (15-count/300))<>0 then { tksp(i)=speed(count)
1320   tkc(i)=1 }'else { tksp(i)=3:tkc(i)=5:tksum=0:m_play(5) }}
1330 /*----- 戦車の移動、当たり判定 ------------
1340 for i=0 to 3
1350 if tky(i)<>0 then { x=tkx(i):y=tky(i)
1360   if abs(x-misx)<16 and abs(y-misy)<10 and misf=-1 then {
1370     tkc(i)=tkc(i)-1:as=3:s2=s2+1 }
1380   switch tkc(i)
1390     case 2:score=score+40:m_stop()
1400     case 0:as=2:tky(i)=0:sp_off(i+6):tkn=tkn-1:exps=5
1410            score=score+10:m_play(1):break
1420    default:x=x+tksp(i):tkx(i)=x:if x>244 then f=1
1430            sp_set(i+6,x+16,y+16,tkc(i)*256+8,3)
1440   endswitch }
1450 next
1460 /*
1470 count=(count+1) mod 3000:locate 7,0:print score
1480 endwhile:endfunc
1490 func title()        /*------------- タイトル -------------------------
1500 int i,j,bl,br:sp_off():disp():color 14
1510 locate 10,4:print"   T A N K   ":locate 10,5:print"K I L L E R"
1520 color 7:locate 7,11:print"Push Mouse Button!"
1530 while bl+br=0:msstat(dam1,dam2,bl,br):i=(i+1) mod 32768:j=i mod 32
1540 line(80,64+j,175,64+j,i+32768):endwhile
1550 m_play(6):fill(80,64,175,95,0):randomize(i):score=0:disp()
1560 sp_move(5,240,176,7):locate 12,5:print"Ready!":data(400)
1570 locate 12,5:print"      ":endfunc
1580 func gameover()     /*------------- ゲームオーバー -------------------
1590 m_stop():m_play(7):if top<score then top=score
1600 if s1<>0 then color 7:s2=s2*100:locate 10,6:print"命中率 "+str$(s2/s1)+"%"
1610 color 5:locate 11,4:print "GAME OVER":wait(400):endfunc
1620 func disp()         /*------------- (ハイ)スコアの表示 --------------
1630 color 7:cls:locate 0,0:print "SCORE":locate 7,0:print score:color 5
1640 locate 20,0:print "TOP":locate 25,0:print top:endfunc
1650 func graphics()     /*------------- 初期設定 -------------------------
1660 dim col(15):int l,len:screen 0,2,1,1:mouse(4)
1670 /*----- スプライト設定 --------------------
1680 spcol={ 0,10571,18894,31578,40034,48424,56880,65204,
1690        1984,63538,1985,20538,65534,0,0,0 }:spcolor(1)
1700 spcol={ 0,6464,576,960,1218,1472,1728,1984,1984 }:spcolor(3)
1710 spcol={ 0,10570,8768,17344,21696,26048,30400,34752,1954 }:spcolor(4)
1720 spcol={ 0,10624,17024,25536,33984,42432,50880,57280,1984 }:spcolor(5)
1730 spr1(0," + ",0):spr1(4,"+",1)
1740 spr2(1,1,2):spr2(1,9,3):spr2(4,10,4):spr2(8,11,5):spr2(8,12,6)
1750 ch(0)="0000566000000000000045770000000000000045770000000000000000457700000"
1760 ch(1)="00000004522000000000000026620000000000000066537000000000000776536700"
1770 ch(2)="0002027888405670002333776542070002343332222323202333444444443332"
1780 ch(3)="776464646464635375555555555555432075444444444443200075433333333200"
1790 spr3(7)
1800 ch(0)="000000000000000000000000000000000000000000000000000005600000000000"
1810 ch(1)="000566650000000003456666500000000345666677777770023556665220000"
1820 ch(2)="000234555233200002352222244445202355555555555552355656565656565677"
1830 ch(3)="2443333333333345712333333334444570012333444444556000011111111000000"
1840 spr3(8)
1850 /*----- 背景 ------------------------------
1860 screen 0,3,1,1:msarea(0,0,255,127):color[0,1984,1,65535]:color 7
1870 locate 9,10,0:print"Wait a Moment!":sp_disp(1):sp_off(0,127)
1880 for i=1 to 20:pset(rnd()*256,rnd()*120,rnd()*65535):next
1890 for i=0 to 15:col(i)=rgb(i+5,0,0):next:l=255:len=16
1900 while len>0:for i=1 to len:line(0,l,255,l,col(len-i)):l=l-1:next
1910 len=len-1:for i=1 to len:line(0,l,255,l,col(i)):l=l-1:next
1920 len=len-1:endwhile
1930 /*----- 効果音 ----------------------------
1940 m_init():for i=1 to 7:m_alloc(i,200):m_assign(i,i):next
1950 m_trk(1,"v15@68o214b"):m_trk(2,"v15@6818c")
1960 m_trk(3,"v12@6718b"):m_trk(4,"t200v8@32o5164gdb>gdb>gdb")
1970 m_trk(5,"@33t160v15q8o3l11|:255g&gggggggg<d>g:|")
1980 m_trk(6,"@57o5v15g1"):m_trk(7,"@65t100l16v15cbcbcbcbcb")
1990 /*----- 照準の位置及び飛行ベクトル設定 ----
2000 for i=0 to 127:ddx(i)=-sqr(5184-(i-63)*(i-63))
2010 max1(i)=ddx(i)+240:may1(i)=i+121:max2(i)=ddx(i)/2+240:may2(i)=i/2+153
2020 dx(i)=ddx(i)/4:dy(i)=(i-63)/4:next:endfunc
2030 func spcolor(n)        /*------------- スプライトパレットの設定 ----------
2040 int i:for i=0 to 15:sp_color(i,spcol(i),n):next:endfunc
2050 func spr1(x,ch;str,n) /*------------- 文字からキャラクター設定 ----------
2060 dim char sp(255):fill(0,0,15,15,0):symbol(x,0,ch,1,1,1,5,0)
2070 get(0,0,15,15,sp):sp_def(n,sp):endfunc
2080 func spr2(r,c,n)       /*------------- 円のキャラクターの設定 ------------
2090 dim char sp(255):fill(0,0,15,15,0):circle(7,7,r,c):paint(7,7,c)
2100 get(0,0,15,15,sp):sp_def(n,sp):endfunc
2110 func spr3(n)           /*------------- データからキャラクター設定 --------
2120 int i,j:dim char sp(255)
2130 for j=0 to 3:for i=0 to 63
2140 sp(j*64+i)=val("&h"+mid$(ch(j),i+1,1))
2150 next:next:sp_def(n,sp):endfunc
2160 func data(len)         /*------------- 敵の出現データの設定 --------------
2170 int i,j:j=10
2180 for i=0 to len:j=j-1:if j<0 then {
2190 j=(2000-i)/80:ycoord(i)=rnd()*104+132:speed(i)=rnd()*3+i/800+4
2200 if speed(i)>8+i/1000 then speed(i)=8+i/1000 } else ycoord(i)=0
2210 next:endfunc
2220 func wait(n)           /*------------- 時間稼ぎ --------------------------
2230 int i:for i=0 to n*100:next:endfunc
```



★4月号は載せてもらい，ありがとうございました。今後もアイデア，技術ともに精進しますので，またよろしくおねがいします。(大阪府東大阪市・中野雅之20才)……【影：88の投稿も最近おちこんできたような気がする。中野君を見習ってガンバロウ!!】

PB-100用
ガチョーンとはちがうのだ



ガビョーン

●夢千人

ストーリー

ある晴れた日，南風さんは気持ち良く吹いていました。ふと，下を見ると，しぼんだ風船さんがいます。そしてそのまわりにはたくさんのガビョウが落ちているではありませんか。

かわいそうに思った南風さんは，風船さんをガビョウのないところまで運んであげようと思いました。

ゲーム内容

タイトル，ハイスコア等を表示後，ゲーム・スタート。左端でフワフワしている「○」「○」「°」が風船です。「.」がガビョウです。

何かキーを押すと南風が吹いて，風船が右へと動きます。風船がガビョウに当たるとゲーム・オーバー，風船を右端まで運ぶとラウンド・クリアです。

《第１表》プログラムの説明

行	内容
10〜 20	タイトル，初期設定
30〜 70	ラウンド設定
90〜130	メイン
200〜220	ゲーム・オーバー
300	時間待ち

ラウンド・クリアすると，そのラウンドでの得点が右のほうにでます。得点は，風船を速く右端に運ぶほど高くなり，逆に遅くなりすぎるとマイナスになってしまいます。

ハッキリ言ってスピードの勝負です。

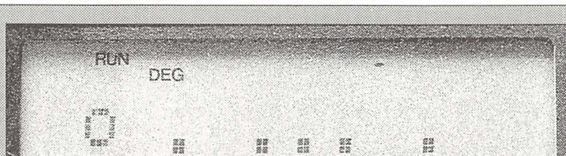
最後に

よくあるタイプのゲームですが，このゲームにはタイム・オーバーというものがありません。ですから最初はのんびりとプレイしてみてください。

たぶんスコアはマイナスになると思いますが。

《第２表》変数表

変数	内容
A＄〜F＄	マップ作成用
H	ハイスコア
I，J	マップ作成用
M	得点
N＄	ネーム
R	ループ
S	スコア
U	風船の位置
V	風船の高さ
W	上下判断
X＄〜Z＄	風船
＄	マップ



◀《写真１》風船をガビョウに当たらないようにうまく右へもっていこう



▶《写真２》ガビョウに当たるとゲーム・オーバー

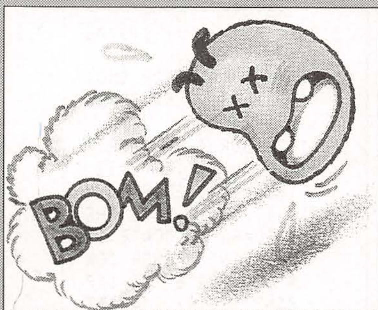
ガビョーンのプログラム・リスト

```
P0
  10 PRINT ">>GABYO-
     -N<<",N$;H;: GO
     SUB 300
  20 S=0:X$="o":Y$="
     o":Z$="°":M=0
  30 U=0:S=S+M:M=25:
     V=1:W=1
  40 A$="  .  .  ":B$="
     .  .  .":C$="  . .
      "
  50 D$=". ..  ":E$="
     .. .   ":F$="  . . .
      "
  60 I= INT( RAN#*6:
     J= INT( RAN#*6
  70 $=" "+A$(I)+A$(
     J)+" "
  90 PRINT CSR0;$; C
     SRU;X$(V);: IF
     V≠1;W=-W
 100 M=M-1: IF V=0;
     IF MID(U+1,1)="
     ." THEN 200
 110 IF U=11; PRINT
     : PRINT " CLEAR
     ! ";M;: GOSUB 3
     00: GOTO 30
 120 V=V+W: IF KEY≠"
     ";U=U+1
 130 GOTO 90
 200 PRINT : PRINT "
      GAME OVER!";:
     GOSUB 300
 210 PRINT : PRINT "
     SC=";S: IF S>H;
     H=S: INPUT "NAM
     E",N$
 220 GOTO 10
 300 FOR R=0 TO 100:
      NEXT R: RETURN
```

★机のひきだしを整理してたら「なめんなよ」のシールがでてきた。なつかしいなぁ。(大阪府堺市・たこのすいだし19才)……【つぐ美：キャーなつかしい!!「なめねこロック」なんていう歌もあったわよねー。影：たしか「まけんなよ」なんてゆーのもあったような。】

PC-E500用
スーパージャンプ・アクション

SUPER（スーパー） WAHAHA（ワッハハ） BOY（ボーイ）



●高本栄一郎

内　容

敵とバクダンを避けながら，右隅まで行ってください。ギャンブル性（？）も含んだゲームです。

HOW TO PLAY

④と⑥キーで左右に加速しながら移動できます。スペース・キーで，ジャンプです（注意：キーの同時入力はできません）。加速しながらのジャンプは，④or⑥を押している状態から，すばやくスペース・キーに押し変えてください。

また空中でも加速度に比例して，移動できます。バクダンに当たると，乱数できめられた値だけ右方向に飛ばされます。POWER−1です。

キラーに当たると，はじめからやり直しです。POWER−2です。ブロックよりも下に落ちると，これもはじめからやり直しになります。POWER−3です。POWER（初期値10）がなくなると，ゲーム・オーバーです。

SCOREは，早くゴールするほど高くなります。ROUND15をクリアすると，おしまいです（僕は，一度しか最後まで行ったことがない!!）。

プログラム

オールBASICです。

改　造

KEYの同時入力がわかりません。できる人は，やってみてください。

P.S

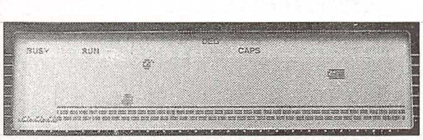
ポケコンで，ゲームを作ったのはこれがはじめてです（僕は，MSX2ユーザーだったりする）。これは，友達に借りて作りました。プログラムが大きく見渡せないので苦労しました。

それと，バクダンを利用しないとクリアできない面があります（ブロックは，乱数で置いていますから…）。

あらかじめ画面を作ってもいいかもしれません。

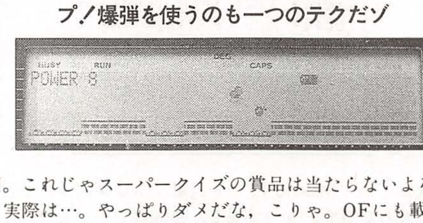
《第1表》変数表

変数	内容	変数	内容
X, Y	ワハハの座標	KX, KY	キラーの座標
BX, BY	バクダンの座標	W	ワハハの加速度
JA	ジャンプの速度	PO	パワー
TI	タイム	HI	ハイスコア
SC	スコア		



▲《写真1》後ろの床が消えていくのですばやく右へ行こう

▼《写真2》タイミングよくジャーンプ！爆弾を使うのも一つのテクだゾ



SUPER WAHAHA BOYのプログラム・リスト

```
10:'SUPER WAHAHA BOY V2.
   0
20:'1990/9/25/by E.Takam
   oto
30:'ｼｮﾃ ｾｯﾃｲ

40:HI=0:DIM O$(3)
50:GOTO 1050
60:CLS :PO=10:RO=0:PS=20
   0:BR=10:CR=6:TR=6:BS=
   66:PP=6:KR=2
70:GOTO 980
80:IF RO=15 THEN 1360
90:GOSUB 1410
100:CLS :X=10:Y=23:W=2:T
    I=0:TK=5:SP=150:JA=0
    :BX=0:BY=0:XB=0:XO=0
    :YO=0:JX=0
110:FX=240:FY=(RND 13)+5
    :KX=0:KY=0
120:FK=1:OK=0:O=1:KH=1:R
    O=RO+1:U=0:GOSUB 660
    :GOTO 250
130:'ﾒｲﾝ & ﾜﾊﾊ ﾑｰｳﾞｨﾝｸﾞ

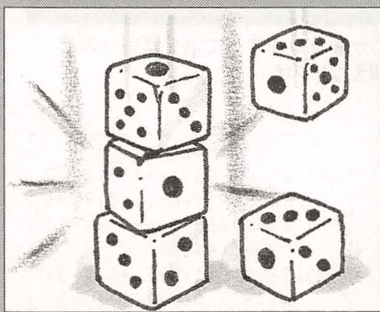
140:XO=X:YO=Y:TI=TI+1:OK
    =OK+O:ON OK-PP GOSUB
     340,350
150:IF (X-2)<=(BX+4) AND
     (X+10)>=(BX+4) AND
    (Y-8)<=(BY-4) AND Y>
    =(BY-4) THEN 410
160:IF (X-7)<=(KX+4) AND
     (X+11)>=(KX+4) AND
    (Y-9)<=(KY-4) AND (Y
    +1)>=(KY-4) THEN PR=
    1:GOTO 1220
170:IF X>224 THEN 1340
180:ON TI-TK GOSUB 650
190:IF X>=(BX+8) THEN GO
    SUB 770
200:I$=INKEY$ :XX=(((I$=
    "4")-(I$="6"))*INT W
    )+JX:JX=0
210:IF I$="4" OR I$="6"
    OR ST=1 AND JA=0 AND
     W<7THEN W=W+0.8:ST=
    1:ELSE ST=0
220:X=X+XX
230:ON JA+1 GOTO 240,600
240:I$=INKEY$ :IF I$=" "
     THEN 570
250:P1=POINT (X+1,24):P2
    =POINT (X+7,24)
260:ON P1+P2 GOTO 280,28
    0
270:GOTO 1220
280:ON (X=XO)*-1+(Y=YO)*
    -1 GOTO 290,320
290:XM=XX:GCURSOR (XO,YO
    ):GPRINT K$
300:GCURSOR (X,Y):GPRINT
     M$
310:GOTO 140
320:W=2:GOTO 140
330:'ｷﾗｰ ﾑｰｳﾞｨﾝｸﾞ
340:CX=KX:CY=KY:FX=FX-24
    :KH=KH*-1:FY=FY+(RND
     (R)*KH:RETURN
350:KX=FX:KY=FY:OK=0:GCU
    RSOR (CX,CY):GPRINT
    L$:GCURSOR (KX,KY):G
    PRINT R$
360:ON KX+1 GOTO 380
370:RETURN
380:FX=240:FY=(RND 13)+5
    :FK=2
390:GCURSOR (KX,KY):GPRI
    NT L$:RETURN
```


★愛読者カードを7回送ってOF掲載5回。これじゃスーパークイズの賞品は当たらないよなぁ…。(千葉市・加藤哲也18才)…【影：これで今回もダメ，といいたいところだが，実際は…。やっぱりダメだな，こりゃ。OFにも載れない人だってたくさんいるんだから。】

```
400:'ﾄﾞｯｶｧｰﾝ ﾑｰｳﾞｨﾝｸﾞ
410:PO=PO-1
420:GCURSOR (BX,BY):GPRINT K$
430:JB=((RND 4)*-1):BB=(RND 6)+2:GOSUB 770
440:GCURSOR (X,Y):GPRINT K$:X=X+BB:Y=Y+JB
450:TI=TI+0.5:ON TI-TK GOSUB 650
460:IF JB<6 THEN JB=JB+1
470:IF Y<24 AND Y>16 AND JB>0 THEN 480 ELSE 510
480:X=X+BB:P1=POINT (X+1,Y+1):P2=POINT (X+7,Y+1)
490:ON P1+P2 GOTO 510,510
500:GCURSOR (X,Y):GPRINT K$:GOTO 830
510:GCURSOR (X,Y):GPRINT S$
520:OK=OK+O:ON OK-PP GOSUB 340,350
530:IF X>222 AND Y<31 THEN IF PO<1 THEN GOSUB 960:GCURSOR (X,Y):GPRINT K$:GOTO 1250 ELSE 1340
540:IF (X-3)<=(BX+4) AND (X+11)>=(BX+4) AND (Y-11)<=(BY-4) AND (Y+3)>=(BY-4) THEN 420
550:IF Y>40 THEN 1250 ELSE 440
560:'ｼﾞｬﾝﾌﾟ
570:IF XM<>0 THEN X=X+XM
580:ON JA+1 GOTO 590,600
590:M1$=M$:M$=JA$:J=-5
600:Y=Y+J:J=J+1:JA=1
610:IF J=6 THEN JA=0:M$=M1$:W=W*(3/4) ELSE 290
620:IF XX<>0 THEN JX=XX/2.5
630:GOTO 250
640:'ｽｸﾘｰﾝ & ﾕｶｹｽﾞﾘ
650:GCURSOR (XB,31):GPRINT ZU$:XB=XB+8:TK=TK+TR:U=U+1:ON U-2 GOTO 790:RETURN
660:CLS :WAIT 7:GOSUB 920:GOTO 870
670:LOCATE 0,0:PRINT "POWER";PO
680:LOCATE 0,1:PRINT "ROUND";RO
690:LOCATE 0,2:PRINT "SCORE";SC
700:WAIT 0:FOR I=0 TO 39
710:KU=0:B=RND BR:IF I>3 AND B=1 THEN B$=ZU$+ZU$+ZU$ ELSE B$=BU$
720:GCURSOR (I*6,31):GPRINT B$
730:IF B$=BU$ THEN 740 ELSE I=I+3
740:NEXT
750:WAIT 7:FOR I=2 TO 0 STEP -1:LOCATE 0,I:PRINT SS$+SS$:NEXT :WAIT 0
760:'ﾊﾞｸﾀﾞﾝ ｾｯﾄ
770:GCURSOR (BX,BY):GPRINT K$
780:BX=(X+BS):BY=(RND 3)*8-2:GCURSOR (BX,BY):GPRINT BA$:RETURN
790:U=0:GCURSOR (BX,BY):GPRINT K$
800:BY=(RND 3)*8-2:GCURSOR (BX,BY):GPRINT BA$
810:RETURN
820:'ﾀｽｶｯﾀﾘﾞ 1 (PO>0)
830:JA=0:Y=23:M$=M1$:GCURSOR (X,Y):GPRINT M$
840:TI=INT (TI):LOCATE 0,0:PRINT "POWER";PO
850:IF PO<1 THEN GOSUB 960:GOTO 440 ELSE 250
860:'ﾊﾟﾜｰ ｱｯﾌﾟ
870:IF SC>=PS THEN 880 ELSE 670
880:LOCATE 12,1:PRINT "POWER UP ! +1"
890:PS=PS+200:PO=PO+1
900:GOTO 670
910:'ﾚﾍﾞﾙ ｱｯﾌﾟ
920:IF RO=CR THEN 930 ELSE RETURN
930:BR=BR-3:TR=TR-2:BS=BS-18:PP=PP-2:KR=KR+2:LOCATE 12,0:PRINT "LEVEL UP !"
940:CR=CR+5:RETURN
950:'ﾊﾟﾜｰｶﾞﾅｲﾘﾞ !
960:WAIT 100:LOCATE 12,0:PRINT "POWER NOTHING !!"
970:WAIT 0:RETURN
980:'ﾊｲｽｺｱ
990:IF HI<SC THEN HI=SC
1000:FOR L=3 TO 1 STEP -1:LOCATE 13,L:PRINT "HIGH SCORE";HI:NEXT
1010:FOR L=3 TO 2 STEP -1:LOCATE 13,L:PRINT SS$+SS$:NEXT
1020:FOR I=0 TO 400:NEXT
1030:SC=0:GOTO 80
1040:'ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ
1050:GOSUB 1410:Y=6:JJ=10:OP$="":CLS :H=-1:I=-1
1060:IF H=3 THEN 1110 ELSE H=H+1
1070:IF I=30 THEN 1100 ELSE I=I+1
1080:GOSUB 1200:IF I>JJ AND I<33 THEN OP$=MID$ (O$(H),I-JJ,1)
1090:LOCATE I,H:PRINT OP$:GOSUB 1120:GOTO 1070
1100:IF OP=1 THEN 1130 ELSE Y=Y+8:JJ=JJ-1:I=-1:GOTO 1060
1110:IF I<300 THEN GOSUB 1200:I=I+1:GOTO 1110 ELSE OP=1:GOTO 1050
1120:X=(I*8)-8:GCURSOR (X,Y):GPRINT M$:RETURN
1130:X=0:Y=32:F=1:F1=1:OP=0
1140:JA=(RND 6)*-1:XX=(RND 5)*F
1150:JA=JA+1:XO=X:YO=Y:GCURSOR (XO,YO):GPRINT K$
1160:X=X+XX:Y=Y+JA:GCURSOR (X,Y):GPRINT M$
1170:IF Y>28 THEN 1140
1180:IF X<1 OR X>229 THEN GCURSOR (X,Y):GPRINT K$:X=X+XX*-1:F=F*-1:F1=F1+1:IF F1>3 THEN 1050 ELSE 1140
1190:GOSUB 1200:GOTO 1150
1200:I$=INKEY$ :IF I$=" " THEN GOTO 60 ELSE RETURN
1210:'ｹﾞｰﾑ ｵｰｳﾞｧｰ & ﾀｽｶｯﾀﾘﾞ 2
1220:M$=M1$:GCURSOR (XO,YO):GPRINT K$:PO=PO-3+PR:PR=0
1230:GCURSOR (X,Y):GPRINT T$:Y=Y+1:IF Y=32 THEN 1240 ELSE 1230
1240:WAIT 60:IF PO>0 THEN RO=RO-1:LOCATE 13,0:PRINT "POWER DOWN !":LOCATE 15,1:PRINT "RETRY !":WAIT 0:GOTO 100 ELSE GOSUB 960
1250:L=31:FOR I=0 TO 15:LOCATE I,0:PRINT " "+GA$
1260:LOCATE L-I,0:PRINT GA$+" ":NEXT
1270:FOR I=0 TO 13:LOCATE I,1:PRINT " REPLAY ?(y/n)"
1280:LOCATE I,2:PRINT " SCORE";SC:NEXT
1290:I$=INKEY$
1300:IF I$="Y" THEN 60
1310:IF I$="N" THEN 1050
1320:GOTO 1290
1330:'ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱｰ
1340:SP=SP-INT (TI):SC=SC+SP:GOTO 80
1350:'ｹﾞｰﾑ ｴﾝﾄﾞ
1360:CLS :GOSUB 1410:LOCATE 17,0:PRINT "NICE !":WAIT 50:BEEP 5
1370:LOCATE 13,2:PRINT " YOUR SCORE ";SC
1380:GCURSOR (113,30):GPRINT M$:WAIT 0
1390:FOR I=0 TO 3500:NEXT :GOTO 1050
1400:'ｷｬﾗｸﾀｰ & ﾃﾞｰﾀ
1410:M$="0060F8FCFCFCEC78"
1420:K$="0000000000000000"
1430:T$="0040E0E0F0F0D060"
1440:JA$="183C3C3E3F3F1D0E"
1450:BU$="6D616D0D6D6D"
1460:ZU$="C080C0A0A0C0A0C0"
1470:BA$="00003864747C3806"
1480:BA$="00386C747C380408"
1490:S$="003E7D7F7F7D3E00"
1500:R$="386C747C747C7C7C7C7C7C"
1510:L$="000000000000000000000"
1520:SS$="              ":M1$=M$
1530:O$(0)=" SUPER WAHAHA BOY "
1540:O$(2)=" 1990  by E.Takamoto "
1550:O$(3)=" Pleas Push Space Key ! "
1560:GA$="GAME OVER"
1570:RETURN
```


★やるじゃねえか！影エェ——！（千葉県我孫子市・Maki18才）……【**影**：ふはははは！その程度の腕で私を倒そうなどは100年早くて，ケツが青くて，未熟者で，たわけ者で，おろか者で，うつけ者で，無謀者で……えーとえーと。**つぐ美**：ネタ切れ影さんでした。】

PC-E500用
基本の数字は7なのだ



SEVEN UP（セブン アップ）

●小野　勝昭

内容

テトリス・タイプのパズルゲームです。

全12面で各面とも右端の1列に一つもサイコロがないようにすればクリアです。

サイコロの消える条件

右へ移動していき，あるサイコロに接触したときサイコロは止まり，まわりのサイコロの目との和が7であれば消すことができます。

LEVELについて

LEVELは1～12まで，12を越えるとまたLEVEL1からはじまります。LEVEL1ごとに右端から順にスタート時のサイコロの列は増えていきます。

ゲーム・オーバーについて

テトリスと同様，手前まで積んでしまうとゲーム・オーバーです（やればわかる）。

改造について

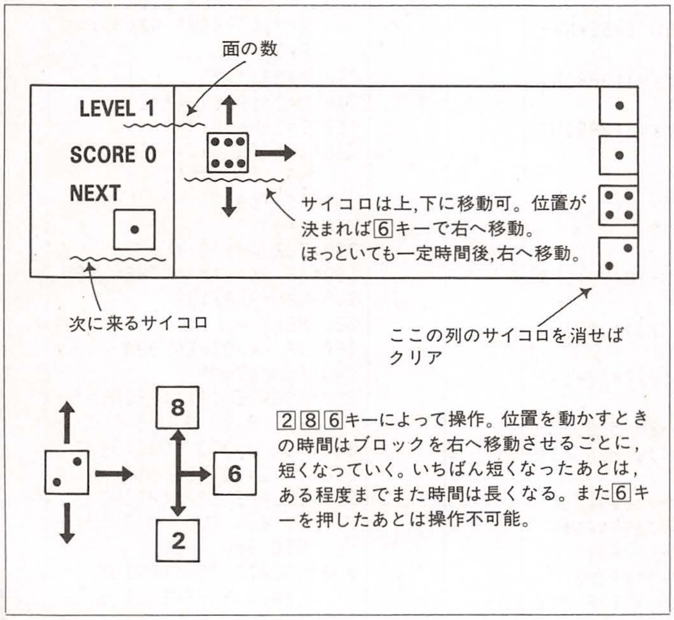
レベルは14ぐらいまでいけると思いますが，12ぐらいまでが適当でしょう。簡単だと思う人は360行を以下のようにしてみてください。

```
360：C＝RND13:IFC>7THEN
        C＝C−7
          ↓
360：C＝RND7
```

650行～720行でIF文がかたまっていますが，それほどスピードには影響ないと思うのですが，いかがでしょう？

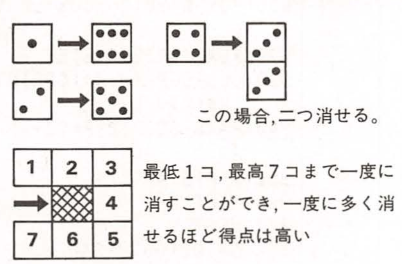
はっきり言ってIF文の使い放題で，減らすような努力はしてません。

やっぱりポケコンはパズルゲームだ！



《第1図》画面構成と操作方法

（例）



得点表

1コ消し	10
2 〃	140
3 〃	110
4 〃	260
5 〃	570
6 〃	1200
7 〃	2470

（注）1/13の確率で0のサイコロ□が出現する。このサイコロの目は0なので，当然他のどんなサイコロの目をたしても決して7にはならず，このため0のサイコロは消すことができない。さらに，消すことができないため，このサイコロを右端の1列に置いてしまうとクリア不可能のためゲーム・オーバーとなる。

《第2図》サイコロの消える例

変数	内容
A, J	FOR文での変数
A(5,16)	サイコロの目を入力する変数(図参照)
B, C	サイコロを出すときの種類を決める変数
A$(1～7)	サイコロの目のドット＊
L	レベル設定変数 1～12までをとる。
E,F,G	A(5,16)への入力
X, Y	サイコロの座標
P, H	スコア関係
D	タイム関係

スコア計算について

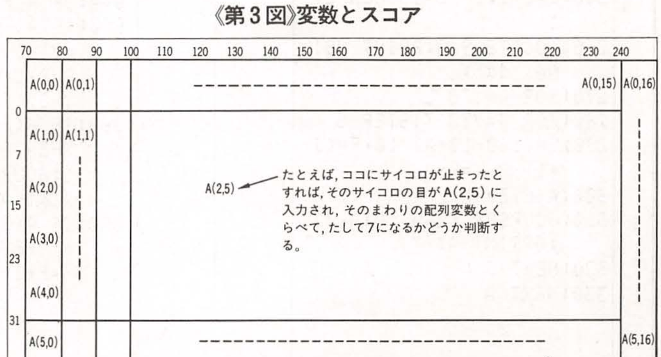
$$(\text{スコア})=\left\{2^{(n+1)}-(n+2)\right\}\times 10$$

nは，消したサイコロの数

＊A$(0)＝"空白"
A$(1)＝"⚀"
⋮
A$(7)＝"□" 0のサイコロ

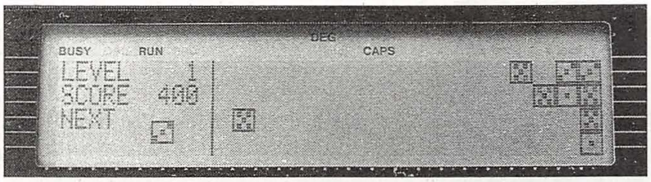
＊リストにもある程度説明してあります。

《第3図》変数とスコア

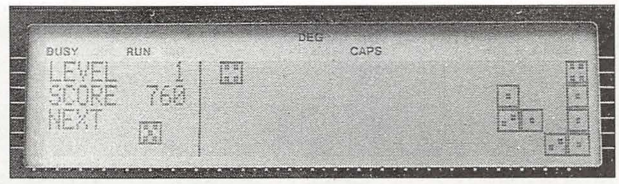


《第4図》配列変数A（5，16）

★私は影神にイラストだそうかなーっと思ってたら，ちょうど1年たっていた……。でもま，いっか。まだまだこれからがあるんだから…。がむばるぞっ！（三重県度会郡・IQ-300ともわん★13才）……【影：送ってもすぐ載るわけではないが，心いきは買うぞ。】



▲《写真１》左に表れるサイコロを右のサイコロの数字とあわせて７になると消えるってワケだ



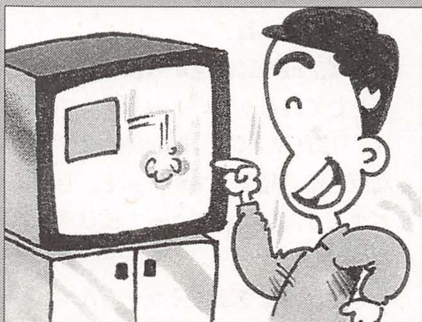
▲《写真２》１番右の列のサイコロをすべて消せばいいのだが，なかなかどうして消えないのだ

SEVEN UPのプログラム・リスト

```
10:'PROGRAM BY K.ONO 1991/1/28
20:'ｼｮｷｾｯﾃｲ
30:CLEAR :DIM A$(7),A(5,16):T=21,B=RND 7,D=102,N=-1
40:A$(0)="0000000000000000000"
50:A$(1)="FF8181819999818181FF"
60:A$(2)="FF81B1B181818D8D81FF"
70:A$(3)="FFE1E1818199998187 87FF"
80:A$(4)="FF81E7E78181E7E781FF"
90:A$(5)="FF81E7E79999E7E781FF"
100:A$(6)="FFE7E781E7E781E7E7FF"
110:A$(7)="FF8181818181818181FF"
120:'ｱｸｼｮﾝﾊﾟｽﾞﾙｹﾞｰﾑ ｢7UP｣ ﾀｲﾄﾙ
130:CLS :L$=" S E V E N U P "
140:LOCATE 13,3:PRINT "Push space key"
150:LOCATE 9,1:PRINT L$
160:L$=RIGHT$ (L$,1)+LEFT$ (L$,21)
170:T=T+1:IF T<>22THEN 190
180:T=0:FOR A=0TO 200:IF ASC INKEY$ =32THEN 200ELSE NEXT A
190:IF ASC INKEY$ =32THEN 200ELSE 150
200:CLS :LINE (71,0)-(71,31)
210:LOCATE 1,0:PRINT "LEVEL    1"
220:LOCATE 1,1:PRINT "SCORE    0"
230:LOCATE 1,2:PRINT "NEXT"
240:'ﾒﾝｦ､ﾂｸﾙ
250:L=L+1:IF L=13THEN L=1
260:LOCATE 9,0:PRINT USING "##";L
270:FOR A=1TO L
280:FOR J=7TO 31STEP 8
290:E=(160-10*A)/10,F=(J+1)/8,K=RND 6
300:A(F,E)=K
310:GCURSOR (240-10*A,J):GPRINT A$(K)
320:NEXT J
330:NEXT A
340:'ｻｲｺﾛｦ､ﾀﾞｽ
350:X=80,Y=8*(RND 4)-1,N=-1
360:C=RND 13:IF C>7THEN C=C-7
370:GCURSOR (45,27):GPRINT A$(C)
380:FOR A=0TO D
390:GCURSOR (X,Y):GPRINT A$(B)
400:A$=INKEY$
410:IF A$="2"THEN N=Y,Y=Y+8
420:IF A$="8"THEN N=Y,Y=Y-8
430:IF A$="6"THEN 540
440:IF Y<0THEN Y=7,N=-1:GOTO 470
450:IF Y>31THEN Y=31,N=-1:GOTO 470
460:GCURSOR (X,N):GPRINT A$(0)
470:GCURSOR (X,Y):GPRINT A$(B)
480:NEXT A
490:GOTO 540
500:'ｻｲｺﾛﾉ､ｲﾄﾞｳ
510:X=X+10
520:GCURSOR (X-10,Y):GPRINT A$(0)
530:GCURSOR (X,Y):GPRINT A$(B)
540:E=(X-70)/10,F=(Y+1)/8
550:IF X=230THEN 570
560:IF A(F,E)<>0THEN 570:ELSE 500
570:'ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰﾉ､ｼｮﾘｮｵﾖﾋﾞﾊｲﾚﾂﾍﾝｽｳﾍﾉﾆｭｳﾘｮｸｼｮﾘ
580:IF X<>80THEN 600
590:LOCATE 17,1:PRINT " G A M E  O V E R ":END
600:G=E-1
610:A(F,G)=B
620:'ｻｲｺﾛﾉ､ﾊﾝﾃｲ
630:FOR A=0TO 200:NEXT
640:IF A(F,G)=7THEN 720
650:IF A(F-1,G-1)+A(F,G)=7THEN A(F-1,G-1)=0,P=P+1:GCURSOR (X-10,Y-8):GPRINT A$(0)
660:IF A(F-1,G)+A(F,G)=7THEN A(F-1,G)=0,P=P+1:GCURSOR (X,Y-8):GPRINT A$(0)
670:IF A(F-1,G+1)+A(F,G)=7THEN A(F-1,G+1)=0,P=P+1:GCURSOR (X+10,Y-8):GPRINT A$(0)
680:IF A(F,G+1)+A(F,G)=7THEN A(F,G+1)=0,P=P+1:GCURSOR (X+10,Y):GPRINT A$(0)
690:IF A(F+1,G+1)+A(F,G)=7THEN A(F+1,G+1)=0,P=P+1:GCURSOR (X+10,Y+8):GPRINT A$(0)
700:IF A(F+1,G)+A(F,G)=7THEN A(F+1,G)=0,P=P+1:GCURSOR (X,Y+8):GPRINT A$(0)
710:IF A(F+1,G-1)+A(F,G)=7THEN A(F+1,G-1)=0,P=P+1:GCURSOR (X-10,Y+8):GPRINT A$(0)
720:IF P>0THEN GCURSOR (X,Y):GPRINT A$(0):A(F,G)=0
730:'ｽｺｱﾉｹｲｻﾝ
740:H=2^(P+1)-(P+2)
750:I=I+H*10,P=0
760:LOCATE 6,1:PRINT USING "#####";I
770:'ｸﾘｱｼﾀｶ?
780:K=0
790:FOR A=1TO 4
800:IF A(A,15)=7THEN 590
810:K=K+A(A,15)
820:NEXT A
830:IF K<>0THEN 990
840:'ﾚﾍﾞﾙｱｯﾌﾟ
850:LOCATE 17,1:PRINT " V E R Y  G O O D "
860:FOR A=0TO 1500:NEXT
870:IF L=12THEN 890
880:LOCATE 17,1:PRINT " L E V E L  U P ":GOTO 900
890:LOCATE 15,1:PRINT " BACK TO THE LEVEL1 "
900:FOR A=0TO 1500:NEXT
910:FOR A=90TO 230STEP 10
920:FOR J=7TO 31STEP 8
930:GCURSOR (A,J):GPRINT A$(0)
940:E=(A-80)/10,F=(J+1)/8
950:A(F,E)=0
960:NEXT J
970:NEXT A
980:D=102:GOTO 240
990:'ｽﾋﾟｰﾄﾞﾉﾍﾝｶ
1000:B=C,D=D-5
1010:IF D=2THEN D=52
1020:GOTO 340
```


★僕はやっとわかったんです。僕がなぜこの世に生をうけたのかということが！このOFコーナーに載るためだったんですね!?（兵庫県川西市・**エササニ星よりババトラマン参上!!20才**）……【**影**：そーか。ではこのOFコーナーに載ってしまったってことは人生終わりだな。】

X68000(X-BASIC V1.0/2.0)用



これは知っておきたいテクニック

疑似(ぎじ)スプライト&パレットアニメ処理(しょり)

おかちゃんぺ

ぬっほほぉ〜い!みなさん元気でやってますか?おっといけない，はじめましておかちゃんぺです。どうか御見知りおきのほどを……。

疑似スプライト

これは，多くの人が知ってらっしゃると思います。グラフィック画面にキャラを描き，ハード・スクロールを利用して，それを動かそうという物です(**リスト1**)。

では，プログラムを追っていきましょう……。

30行〜50行は，変数設定です。とくに40行，50行は，『Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座』でいちど紹介されたテクです(30行の変数STEP＿CONは一度に何ドット動かすかです)。

70行で516×516ドット/16色モードを指定し，アクティブ・ページ(書き込むページ)を0に指定しています。いわば初期化ですね……。

80行は，動かすキャラを画面に書き込んでいます。見るとわかりますが，まさに特峰級もんです(笑)。

90行，100行は，パレットの色を設定/描いた絵を実際に表示しています。

120行からが，実際に動かしているところです。120行でホーム位置を(0，0)に指定した後，テキスト画面を消去，そしてlocate文を使ってカーソルの表示をOFFにしています。

130行，230行で半無限ループを製造(ふざけてますね……)し，それは150行のbreak文でキーボードから1〜9以外の文字を入力するとぶっ壊れるようにしています。140行で文字をA$に受け取り，それをキャラクター・コードに変換してZに代入(こうすると，IF文で判定するのが楽!)

150行でそれが1から9でなければぶっ壊れるわけですね。

160行〜210行は座標の計算です。

220行は，そう，ここでキャラを動かしているんですね!

操作方法は，テンキーの[1]〜[9]で上下/左右/斜め，他のキーで終了です。

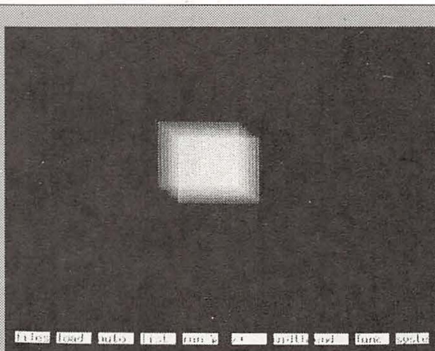
2枚の画面を切り替えたほうがいいんじゃない(ハード・スクロールのない機種では，2枚のページを使い，移動した図形を交互に書きかえながら表示するから……)。——という人のために，それも作りました(**リスト2**/240行が，切り替えのポイントで，P=P+1:IF P>1 THEN P=0とするところを，P=1−Pという数式で再現しています)。ちらついて，こっちのほうが見づらいですね。

パレットを使ったアニメ処理?

なんだこりゃ?——と，言いたくなる人がいらっしゃるかもしれませんが，まあ，とりあえず聞いてください。

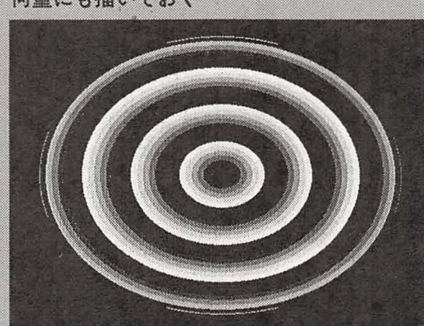
X68000等のパソコンでは，同時に何色もの色を表示することができますよね?しかも，X68000では256色モードを使用すると，約6万色の中から，任意の色256色を自由にパレットに取り込むことが可能です。そこで，すかさず，それを利用して，簡易アニメーションをやってしまおうということなのです。

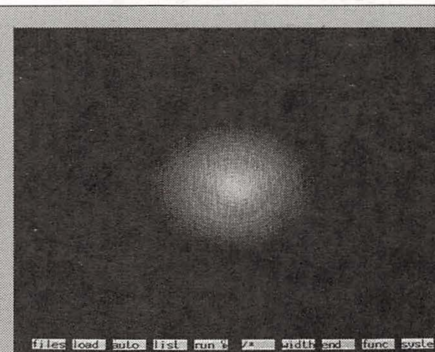
たとえば，こぼしたインクがだんだん広がっていくとしましょう……。それを再現するには，こぼした位置を中心に，



▲《写真1》赤い四角がテンキーで動かせるゾ(疑似スプライト)

▼《写真2》最初に円を何重にも描いておく





▲《写真3》グラデーションをかけてパレットをリアルタイムにかえていけばこのとおり

だんだん大きな円を描いていけば良いですよね？でも，いちいち円を描いて，色を塗っていたんじゃあ遅くて仕方ありません……。では，どうしたら良いのでしょうか？そう，はじめに広がっていく円をパレットをかえながら描いておき，そのパレットの色を，だんだん中からかえていけば良いはずですよね？そう思いませんか？

そこで，作ったのが**リスト3**です。このプログラムでは，60行～100行の間で色が広がっていくようすのパターンをパレットをかえながら画面に描いて作っています。それを，270行～310行の間でパレットの色をかえて広がっていくようすを再現し，また，同様に，320行～360行の間で狭まってくるようすを再現しています。FOR～NEXT文を使って，少し構造化してみたのですが，いかがなものでしょうか？まだまだつめが甘いぜ！——という人のために，さらに構造化してみました（**リスト4**）。はっきりいって遅くなっちゃいましたね？まあ，当然のことですが……。みなさんも，メモリが十分にある場合は，無理して構造化をとらないようにしましょうね……。

最後に……

最後となってしまいましたが，『パソコンをやりはじめたばかりで，まだBASICがよくわからない……』と，いうかたはいつでもいらっしゃると思います。そういうかたのために，今回は丁寧(ていねい)に**リスト1**の解説をいれたつもりです。がんばってくださいね！

では，最後に友達から頼まれたことを果たして終わりたいとおもいます。それは，「広島県立呉三津田高校，2年2組の高原　浩君見てますか～」と，叫ぶことです。うん，これできっと彼は幸せになれるでしょう……。

では，みなさま，そうーろんぐ！ぐっどばい…。

★　　★

《リスト1》疑似スプライト処理のサンプル・プログラム・リスト

```
 10 /* 疑似スプライト
 20 /* 変数設定
 30 int X,Y,Z:str A$[1]:int STEP_CON=4
 40 dim int ST_DAT_X(9)={0,1,0,-1,1,0,-1,1,0,-1}
 50 dim int ST_DAT_Y(9)={0,-1,-1,-1,0,0,0,1,1,1}
 60 /* Ｗｒｉｔｅ＿スプライト
 70 screen 1,1,1,1:apage(0):vpage(0)
 80 fill(410,410,511,511,1)
 90 palet(0,0):palet(1,rgb(31,0,0))
100 vpage(1)
110 /* スプライト制御
120 X=0:Y=0:home(0,0,0):cls:locate 0,0,0
130    while A$<>" "
140 A$=inkey$:Z=asc(A$)
150 if Z>&H2F and Z<&H3A then Z=Z-&H30 else break
160 X=X+(ST_DAT_X(Z)*STEP_CON)
170 Y=Y+(ST_DAT_Y(Z)*STEP_CON)
180 if X>410 then X=410
190 if X<0   then X=0
200 if Y>410 then Y=410
210 if Y<0   then Y=0
220 home(0,X,Y)
230    endwhile
240 wipe()
250                 end
```

《リスト2》疑似スプライト処理のサンプル・プログラム・リスト(ハード・スクロールのない機種用)

```
 10 /* 疑似スプライト
 20 /* 変数設定
 30 int X,Y,Z:str A$[1]:int STEP_CON=4,P=0
 40 dim int ST_DAT_X(9)={0,1,0,-1,1,0,-1,1,0,-1}
 50 dim int ST_DAT_Y(9)={0,-1,-1,-1,0,0,0,1,1,1}
 60 /* Ｗｒｉｔｅ＿スプライト
 70 screen 1,1,1,1
 80    for Z=0 to 1
 90 apage(Z):vpage(Z)
100 fill(410,410,511,511,1)
110 next
120 palet(0,0):palet(1,rgb(31,0,0))
130 /* スプライト制御
140 X=0:Y=0:cls:locate 0,0,0
150    while A$<>" "
160 A$=inkey$:Z=asc(A$)
170 if Z>&H2F and Z<&H3A then Z=Z-&H30 else break
180 X=X+(ST_DAT_X(Z)*STEP_CON)
190 Y=Y+(ST_DAT_Y(Z)*STEP_CON)
200 if X>410 then X=410
210 if X<0   then X=0
220 if Y>410 then Y=410
230 if Y<0   then Y=0
240 home(P,X,Y):vpage(P+1):P=1-P
250    endwhile
260 for Z=0 to 1:apage(Z):wipe():next
270             end
```

《リスト3》パレット・アニメ処理のサンプル・プログラム・リスト

```
 10 /* アニメ処理
 20 dim int COL(600)
 30 str A$=""
 40 int A,B,C,D,E
 50 /* 作画
 60 screen 1,2,1,1:apage(0):wipe()
 70    for A=1 to 30
 80 circle(255,255,A*7,A,0,360,256)
 90 paint(253+(A*7),255,A)
100    next
110 /* ＣＯＬＯＲ
120    for A=0 to 31
130 COL(A+1)=rgb(A,0,0)
140 COL(A+33)=rgb(A,A,0)
150 COL(A+65)=rgb(0,A,0)
160 COL(A+97)=rgb(0,A,A)
170 COL(A+129)=rgb(0,0,A)
180 COL(A+161)=rgb(A,A,0)
190    next
200 /* 初期化
210    for A=1 to 30
220 palet(A,0)
230    next
240 /* アニメーション
250 D=0:while D=0
260    for A=0 to 5
270      for B=0 to 31
280        for C=0 to B
290 palet(C+1,COL(B-C+1+(A*32)))
300          next
310        next
320      for B=0 to 31
330        for C=0 to 31-B
340 palet(C+1,COL(31-B-C+1+(A*32)))
350          next
360        next
370    next
380      endwhile
390 wipe()
400                 end
```

《リスト4》パレット・アニメ処理のサンプル・プログラム・リスト(構造化プログラム)

```
 10 /* アニメ処理
 20 dim int COL(600)
 30 str A$=""
 40 int A,B,C,D,E
 50 /* 作画
 60 screen 1,2,1,1:apage(0):wipe()
 70    for A=1 to 30
 80 circle(255,255,A*7,A,0,360,256)
 90 paint(253+(A*7),255,A)
100    next
110 /* ＣＯＬＯＲ
120    for A=0 to 31
130 COL(A+1)=rgb(A,0,0)
140 COL(A+33)=rgb(A,A,0)
150 COL(A+65)=rgb(0,A,0)
160 COL(A+97)=rgb(0,A,A)
170 COL(A+129)=rgb(0,0,A)
180 COL(A+161)=rgb(A,A,0)
190    next
200 /* 初期化
210    for A=1 to 30
220 palet(A,0)
230    next
240 /* アニメーション　（　　構造化してみました　）
250 D=0:while D=0
260    for A=0 to 5
270      for B=0 to 1
280        for C=0 to 31
290          for D=0 to 31*B+C*(1-(2*B))
300 palet(D+1,COL(31*B+C*(1-(2*B))-D+1+(A*32)))
310          next
320        next
330      next
340    next
350      endwhile
360 wipe()
370                 end
```


★ストリートファイターII，いいですねー。♪チャンチャーン，チャカチャカチャン♪　はどうけん！　しょうりゅうけん！　うーん，やっぱ，リュウがかっこいい。(埼玉県上尾市・リュウ・ドラゴン14才)……【編：やっぱ，本田でしょ。ドスコイ。しびれるー。】

GAME MUSIC

BM特選

ザ・ゲーム・ミュージック プログラム・コーナー

PROGRAM

本コーナーは,ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，ベーマガ・ミュージック・スタッフが各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つことまちがいなし!

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（通絡のつく時間も）を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙２枚～４枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く)，②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます，Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください),Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所,氏名,年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

パソコン・ミュージック Q&A

荒木　潤＆遠藤亜由美

……う～ん，やっぱり菊池通隆さんの名前が直せるハイな校正さんはいなかったなぁ。関係者の皆様ごめんなさいね。あっ，ども。“新宿でフェリオスしてた所をやんまさんに見られた”荒木です。

さて今月から，新ライターの遠藤さんにもQ&Aを手伝ってもらうことになりました。こうやって堕ちてゆく若者がまた1人……うふふのふ。

Q こんにちは。いきなりですけど，ベーマガ'90年11月号に載っている「ターボアウトラン」のプログラムの2380行から使われているBZ$・EZ$・FZ$っていうのは，いったいどこからでてきたのですか。何かのまちがいではないのですか。

【千葉県我孫子市・ゴッツマン3？才】

Q はじめまして，荒木先生。私は今年の2月に98DS2を買いました。「ターボアウトラン」を打ちこもうとしたのですが，気になるところがあります。それは，先生が設定した音色のうち，デチューン・レイトの値が7になっていることです。マニュアルによれば「指定値は−4～3」と書いてあります。なぜ7に設定してあるのですか？

【東京都町田市・佐藤幸彦19才】

A 最近本名を書いてないハガキが多いのだ。きっと書けないくらい恥ずかしいことをしているのでしょう。

一つのプログラムに二つの質問がきましたが，11月号を持ってない人にはわからないと思うのでササッと答えます。

まずゴッツマン3君のほうですが，98のBASICではバック・グラウンド演奏というのをしていて，以前も答えたとおり各チャンネルが独立して進んでいきます。

だからAチャンネルで2小節分，Bチャンネルで1小節分PLAY文を置くと，つぎにBチャンネルだけ演奏させるPLAY文を置いてもAチャンネルの演奏終了を待たずにAチャンネルとBチャンネルが2小節演奏されるのです。

つまり，あの場合はB◯$などが他の文字変数より長くなっているため，2380行では使っていない変数を適当に考えて置いたのです。だから別に，“　”と置こうがNADIA$と置こうが空白なら何でもよかったんだよ。

つぎに佐藤君の質問。君は「2の補数表現」というのを知っているかな。2進数でマイナスの数をあらわすときには最上位のビットを1にするんでしたネ。扱える範囲が狭くなるけど。

さて，DTの値は内部では3ビットで扱われているので，3ビットの2進数で2の補数表現をしてみましょう。すると，

−1→&B101　5→&B101
−2→&B110　6→&B110
−3→&B111　7→&B111

ねっ！！つまり，下3ビットだけを見れば，−1～−3は5～7に置きかえても変わらないのです。ちなみにこの計算でいくと

−4→&B100　0→&B000

となるので，最上位ビットを±の符号用に使う場合では−4と0は同じになりますね。

（チョコ喰っちゃったよ・荒木　潤）

Q 最近MT-32やCM-64に対応といったゲームがでていますが，それ以外の音源を使って自分で音色をセットしてゲームに対応させることはできるのでしょうか。

感想：一度，おすすめの音源の一覧表を載せてくれ～い。

【長野市・霧島？才】

A さて，市販のゲームのMT以外の音源への対応ですが，できる場合とできない場合があります。

①そのゲームで内蔵音色しか使っていない場合

これはMIDI機器のほうで音色番号を適当に変えれば聴けます。もちろんMTとまったく同じ音にはなりませんけど。

②MT特有の命令を使っている場合

たとえば，ウルフチームの「グラナダ」などではLA音源の音色設定をしていますが，これはMIDIの特別な機能を使っていて，他機種ではちがうコマンドに割り当てられている場合がほとんどです。

この場合，音色がめちゃくちゃになったり，最悪の場合には内部メモリや機器自体を破壊する恐れがあるので使わないでください。

おすすめのMIDI音源についてですが，ベーマガ・ミュージック・ライターに聞いてみました。

永田先生：値段にもよるけどMT-32系だね
GORRY先生：俺MIDI使った事ないも～ん
川野俊充：さぁ……M1じゃない ?!
粟田秀樹：U20！やっぱU20を買うしか!!
荒木 潤：CM-64のサンプリングってイイよね
亜由美：D-5ってあたしの好みなんですっ

参考になったかな？

（春麗はカワイイ！・荒木　潤）

報 OPLLドライバについて。3月号の荒木さんの回答があまりにも大ボケだったので，ボクがかわりに説明しましょう。

注：ここでいうOPLLドライバとは，FM BIOS中のOPLDRVのことです。

①音程がずれるとのことですが，それはもしかして「00H=オクターブ1のド」としているのでは？ 正しくは「01H=オクターブ1のド」です（00は休符）。

②また，音色もOPLLドライバとBASICとでは多少ちがうよーです。

③テンポについてはVSYNC(H.TIMI)を使っている限りどーしよーもありません。でもBASICだってそんなに細か

★僕はいろいろな本に投稿しているが，採用してくれるのはベーマガだけです（1年前からだしつづけて3回採用）。僕はベーマガを読みつづけるぞぉー。（京都市・清水俊成14才）……【影：毎月2億5千通の中から4回も採用されているとはかなりの強運だな。】

なテンポでやってるわけではないのだから。どーしても，とゆーときは，1加えたり引いたりしてゴマかしましょう。

【北海道苫小牧市・村緒　透？才】

A ハイハイ，えらいえらい(←じつはひがんでいる？)。「多少ちがうよーです」って，どこがどのようにちがうのか書いてくんなきゃイミがないぞ。

H.TIMIってのはいわゆる＆HFD9Fのことで，VSYNC(ディスプレイの走査線周期)を見ながら1秒間に60回の割合でジャンプがかかるわけです。

(最近Q&Aよりバグ直しのほうが多い・荒木　潤)

Q はじめまして。ちょっと困ったことがあるのですけど。楽譜どおりにMMLを入力していて音程が部分的に狂ってしまうんです。

はじめは楽譜がちがっていると思ったけど，書いてあるコードとは一致しているのです。コンピュータのほうがおかしいのでしょうか？機種はPC-88FAです。

【宮城県角田市・毎日徹夜18才】

A えっと，亜由美です。こんにちは。はじめてのQ&Aなので，ちょっと緊張しています。

88の質問ということで私に回ってきたんですけど……これだけじゃよくわからないです。とりあえず考えられるのは

☆やっぱり楽譜がまちがっている。バッキングなどは必ずしもコードに乗っていない場合もありますよ。

☆調をまちがっている。っていうか，ト音記号の隣にある#とか，見落としているかもしれません。

☆YコマンドやCMD VOICE REG命令で変な値を与えている。

などですけど……。まさかコードを読める人が調を見落とすはずはないと思うし……。

とにかく88の場合はコマンドで調を変えたり音程を変えたりするということはありえませんので「こういうプログラムでこういう曲を演奏させていたら，こういうふうにおかしくなった」という例を(できればリスト付きで)教えてくだされればわかると思います。

答になってなかったかしら？

(遠藤亜由美)

Q 荒木先生はじめまして。X68Kのサンダーブレードのベースソロの音に感動して，自分でもまねしてみようとアルゴリズム0番でいろいろやってみたのですが，どうしてもうまくできません。どうかよきアドバイスをお願いします。使用機種はX68Kと88FAです。

【長崎県大村市・ROC光山18才】

A ……っちゅーわけで，**リスト1**を組んでみました(X68K用)。REM文はあんまり気にしないでください。でもサンダーブレードの場合は，バックで鳴っているほうのベースはほとんどリズムを刻んでいるだけで，あまり音程はついていないのだ。

(荒木　潤)

荒木君のちょっとQ&Aコーナー

いつまで続くんだ？このコーナーも……。

☆88のサウンドボードIIのチャンネル6にはもしかして効果音モードがないのでしょうか。　【東京都葛飾区・Kent18才】

荒：ない！とGORRY先生が言ってたような……。実際ないです。

☆超初心者向けのFM・MIDI音源についての本がありましたら教えてください。

【住所不明・彼女が欲しい超雲子竜くん？才】

荒：やっぱベーマガ買うでしょう！それとCMMとかGM大全集とか。ベーマガの広告を見て今すぐ買うのだっ！

☆MSXのPSGに88のようなLFOがかからなくて悩んでいます。どうか教えてください。

【神奈川県横浜市・池内忠義16才】

荒：できません。終わり。

じょっ，冗談だよ！隣で遠藤さんが“来月あたり作るっ！”と断言してますので待っててね(……)。

ではまた来月。グッバイ，アディオス，さよ～なら～！

＊パソコン・ミュージックに関しての質問やワンポイント・テクニックをお待ちしています。質問事項などをハガキに書いて，以下の宛先まで。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
「パソコン・ミュージック　Q&A」係

《リスト1》ベース音色のサンプル・プログラム

```
 10 /*
 20 /*          サンプルプログラム　（リスト１）       For X68000
 30 /*
 40 /*
 50 /*                       ベースの音色
 60 /*
 70 /*                              Ｐｒｏｇｒａｍｅｄ　Ｂｙ　荒木　潤
 80 /*
 90 str a[256],b[256]:m_init():for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
100 for i=1 to 8:m_alloc(i,2000):next
110 dim char chorus1(4,10)={
120 /* AF    OM    WF    SY    SP   PMD   AMD   PMS   AMS   PAN
130    56,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    3,    0,
140 /* AR    DR    SR    RR    SL    OL    KS    ML   DT1   DT2   AME
150    18,   20,    9,    6,    2,   31,    1,    6,    6,    0,    0,
160    20,   11,    4,    4,    2,   50,    2,    9,    3,    0,    0,
170    20,   13,    4,    4,    4,   23,    1,    0,    1,    0,    0,
180    21,    6,    0,    7,    1,    0,    2,    1,    7,    0,    0}
190 m_vset(1,chorus1)
200 /*
210 a="t200 @1o2v15l4q8 cdefgab<c
220 m_trk(1,a)
310 m_play()
320 /*    6501じゃなくって6901になっちゃったけど、実際あんまり変わんないとおもうよ。
330 /*    ＧＯＲＲＹせんせーどーもありがとーございまーす
```

★4月号から紙が良くなったみたい。カラーページだけど。このつぎは白黒ページもだ!!(大阪府堺市・近藤正幸18才)……【影：じつはここだけの話，白黒ページは和紙にして日本の心を伝えようと思ったのだが，編集長に「また今度にしような」といわれちゃって。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MSX/MSX2/MSX2+(要FM PAC)用

アーケード版

パロディウスだ!

©KONAMI

〜ビックバイパー&ぺん太郎のテーマ〜

指田ひろし

こんにちは,パロちゃん

MSXユーザーにはなんともうれしかったアーケード版「パロディウスだ!」より,ビックバイパー&ぺん太郎のテーマです。

プログラムだ!

まず音色のコーラスは「MSXゲーム・ミュージック・プログラム大全集II」の石沢さんの「グラIII」より,オーケストラ・ヒットはBM'91年2月号の荒木先生の「A-JAX」からもってきました。無断借用すんません。コーラス1ch or 2ch, O-ヒット3chです。

730行と760行に「@63@6」というのがありますがまちがいじゃありません。O-ヒットと@51フワワのかけもちのためです。それからリズムパートはYコマンドの嵐!!なのでおまちがいのないよーに。

使いかただ!

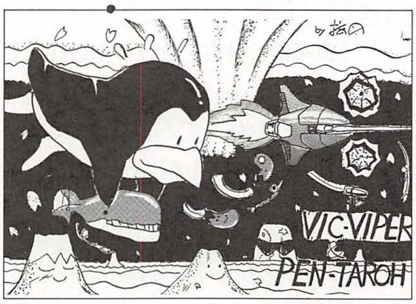
RUNして,F1 キーでビックバイパー,F2 キーでぺん太郎のテーマが流れる!すごい!

エンディングだ!

このプログラムはソニーの2+でCDラジカセつなげて作りました。おしまい。

●参考にしたもの

- ベーマガ '91年2月号&'89年6月号
- MSX/2/2+ゲーム・ミュージック・プログラム大全集II(以上,電波新聞社)
- コナミゲームミュージックVOL.1のLPのスコア(古いっ!)(アポロン)
- パロディウスだ!(キングレコード)



by 指田ひろし

GORRY先生より一言

1本で2曲,おいしいですね…とはいっても,イントロがちがうだけなのでこのくらいのサービスは当然かもしれませんね。

タムの音は音程を変えておもしろい使いかたをしています。4オペのFMタムでも同じようなことができるので頭のスミにでもおいておくと便利かもしれません。

アーケード版パロディウスだ!〜ビックバイパー&ペン太郎のテーマのミュージック・プログラム・リスト

```
100 CLEAR3000:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
110 SOUND6, 2:SOUND7,35
120 DIM A%(15),B%(15)
130 FOR K=1 TO 2:FOR I=4 TO 15:READ A$
140 IF K=1 THEN A%(I)=VAL("&H"+A$)
150 IF K=2 THEN B%(I)=VAL("&H"+A$)
160 NEXT I,K
170 ' chorus
180 DATA 0C20,000D,0000,0000' from MSX/2/2+ GMP DAIZENSYU II P106
190 DATA 01F0,117F,0000,0000' by Isizawa
200 DATA 0000,01F0,0000,0000
210 '  o. hit
220 DATA 0000,000E,0000,0000' from MAICOM BASIC MAGAZINE Feb.'91 P177
230 DATA 0D00,50F3,0000,0000' by Jun Araki
240 DATA 0000,4385,0000,0000
250 '
260 DEFSTR A-J,T
270 PRINT"ビックバイパー(F1),ぺんたろう(F2)"
280 FOR P=1 TO 2:KEY(P) ON:NEXT
290 ON KEY GOSUB 320,530
300 GOTO 290
310 '////////// VIC VIPER INTORO ///////////
320 A="O6@14L8AEA>C<A>EEC <AEEAAEAB
330 A0="V13"+A:B0="V11R16"+A+"24"
340 A1=A0:B1=B0
350  C0="O6@63V7A2.R4G2.
360  C1="F2.R4G2.
370   D0="O6@63V6E2.R4D2.
```


★5月号133ページの答え:氷の洞くつで浮遊石を手に入れ,クレセントレイクの町の南の砂漠で使うと取れます。ちなみに私は3週間ぐらいで終わりました。(三重県多気郡・三毛乱ジェロ16才)……【影:どうだ諸君,わかったかね?つぐ美:なにいばってんのよ。】

```
380   D1="C2.R4D2.
390  E="@33V15O1Q5A4RA8A8R":E0=E+E
400 E1=E+"A4R4
410 F0="Y37,32O3@48V8 A2..R8G2...
420 F1="                 F2..R8G2...Y37,0
430  G="Y24,30bm4Y24,190bm4Y24,30bm8bm8Y24,190bm4":G0="V15"+G+G
440 G1=G+"Y24,30BM4Y24,192BM4 Y24,190sbm16sbm16y24,30bm16bm16y24,190sbm16y24,30b
m16bm16
450  H="S0L4M500CM3000CM500C8C8M3000C":H0=H+H
460 H1=H+"L16m500c4m3000c4M3000ccM500ccM3000cM500cc8
470  I="V10BR16.BR16.BV9BBR32V10BR32BR32 BR16.BR16.R8BV11BR16
480  I0="L32"+I+LEFT$(I$,50):I1=I0
490 J="V13GG-V12FV11EE-V10DD-V9CR12":J0="L48RO3"+J+"R"+J+"R"+J+"R"+J
500 J1="R"+J+"R"+J+"R"+J
510  GOTO 700
520 '////////// ぺんたろう INTRO ////////////////
530 A=" L8<A>C+EC+A4G+F+ E4.C+<A4L16AB>C+D":A0="V10@16O7"+A
540 AX="L8<A>C+EC+A4G+F+ L16EF+EDC+DC+<BA8":A1=AX+"V9O5@6L8A>C+D
550 B="L8<EA>C+<A>F+4ED C+4.<AE4":B0="V10@16O7"+B
560 BX="EA>C+<A>F+4ED C+24":BY="L16EF+EDC+DC+<BA":B1=BX+"V8"+BY
570  C0="V9@14O7"+A
580  C1=AX+"V7O5@6R16A8>C+8D16
590  D0="V9@14O7"+B
600  D1=BX+"V7"+BY
610   E0="O6V7@63D-2.R4D-2.
620   E1="D-2.
630  F="O3V 8@33L8AA-G-EDD-<BA":F0=F+F
640 F1=F+">E<EG-A-A4
650 G0="V11@A9 Y40,7Y24,130h8m!8h8m!8h8m!8h8m!8h8m!8h8m!8h8m!8h8m!8
660 G1="h8m!8h8m!8h8m!8h8m!8 Y24,192Y40,33 V15ch4Y24,190sbm4sbm16sbm16Y24,30bm16
bm16Y24,190sbm16Y24,30bm16bm8
670 H1="L16R1sm3500c4M3000c4ccM500ccM3000cM500cc8
700 '////////// MAIN ///////////////////////////
710 A2="Y32,32 O6L8V 9@ 6EDC+<A1&A8>R4C+D EDC+<B4.> Y16,172Y32,26@W16 Y16,176Y32
,26@W32 Y16,179Y32,26@W32 Y16,182Y32,26@W32 Y16,185Y32,26@W32 Y16,189Y32,26@W32
Y16,194Y32,26@W2@W8 Y32,10 R32<A>C+D
720 A3="     C+C+F+F+AAG+A DDF+F+BBAG+
730 A4="     V7@6E4@51ED4DC+D4DDD<A+B@63@6A+B> E4@51ED4DC+D4DDD<A+BA+B
740 B2="Y33,32 O6L8V 7@ 6R20EDC+<A1&A8>R4C+D EDC+<B4.>C16C+8D2&D4<A>C+D48
750 B3="R16 C+C+F+F+AAG+A DDF+F+BBAG+16
760 B4="R16 V5@6E4@51ED4DC+D4DDD<A+B@63@6A+B> E4@51ED4DC+D4DDD<A+BA+B16
770 C2="V10O7L8@14R2EDC+<A1>R8 R2EDC+<B1
780 C4="O5V13 @63E8R1...E8
790 D2="O6V7 @63A1.. RG1..
800 D3="O6F+2..D1
810 D4="O6V15 @63E8R1...E8
820 E2="O7V 8L8@14R16R2EDC+<A1>R8 R2EDC+<B1
830 E4="O4V11 @63E8R1...E8
840 F2="O3V 9L8@6<A>A<A>A<A>A<A>A <A>A<A>A<A>A<A>A <G>G<G>G<G>G<G>G <G>G<G>G<G>G
L16<G>G<F+>F+L8
850 F3="<F+>F+<E>E<D>D<C+>C+<D>D<E>E<F>F<F+>F+
860 F4="@4V7O5E4EE4EEEEEEER2 E4EE4EEEEEEE
870  G="Y24,30BM4Y24,192sbm4Y24,30BM8BM8Y24,190sbm4
880 G2="V15"+G+G+G+"Y24,30BM4Y24,190sbm4Y24,30BM8bm8Y24,190sbm16sbm16sbm8
890 G3="V15Y24,30BM8BM8Y24,190sbm8Y24,30BM8BM8Y24,190BM4BM8 Y24,30BM8BM8Y24,190s
bm8Y24,30BM8BM8Y24,190 sbm8sbm8sbm16sbm16
900 G4="@A13h4 Y40,7y24,130m!8Y24,192Y40,33 h4 Y40,7Y24,130m!8Y24,192Y40,33":G4=
G4+"h8h4 h8h8h8Y24,30h4h4 Y24,192"+G4+"h8h4 h8h8h8sbm16sbm16Y24,30BM16BM16Y24,19
0sbm16Y24,30BM16BM16
910  H="L4 SM500cM3000cM500c8c8M3000c":H2=H+H+H+"M500cM3500cM500c8c8M3000c16c16c
8
920 H3="L8 SM500ccM3000cM500ccM3000c4c M500ccM3000cM500ccM3000ccc16c16
930  I="V10BR16.BR16.BV9BBR32V10BR32BR32 BR16.BR16.R8BV11BR16":I2="L32"+I+I+I+LE
FT$(I$,32)+"BR32BR32BV9BBR32V10BV9B
940 J="V13GG-V12FV11EE-V10DD-V9CR12"
950 J3="R2R8O3L48"+J+"V13GV12G-V11FV11EV10E-V9D
960 JX="V12eV11eV10eV9e-V8e-V7d
970 J4="R1r8 O4L48"+JX+JX+JX:J4=J4+"R2"+J4
980 H4="SM3500c4R2..L48"+JX+JX+JX+"R2SM3500c4R2..L48"+JX+JX+JX+"SM3500L16ccM500c
cM3500cM500cc
990 '////////// PLAY the M.M.L //////////////
1000 T="T162":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
1010 _VOICE COPY(A%,@63)
1020  PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0,J0
1030  PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1,I1,J1
1040  FOR L=1 TO 2
1050 _VOICE COPY(A%,@63)
1060 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2,H2,I2,""
1070 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G3,H3,I3,J3
1080 _VOICE COPY(B%,@63)
1090  PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4,H4,I4,J4
1100  NEXT L
1110 '////////////////////////////////////////
1120 ' ﾊﾟﾛﾃﾞｨｳｽだﾞ!   (ｱｰｹｰﾄﾞ ｳﾞｧｰｼﾞｮﾝ)
1130 '    - VIC VIPER & ぺんたろう の テーマ -
1140 '          (C) KONAMI   1990
1150 ' --- WE LOVE GRADIUS I ! (ｷﾗﾘ♥) ---
1160 '   Programed by Hiroshi Sashida
1170 '////////////////////////////////////////
```

★和歌山,和歌山,和歌山,和歌山,和歌山,和歌山,和歌山,和歌山。僕はやさしいので忘れられそうな和歌山県の広告をしました。みなさん,かわいそうな和歌山を頭のかたすみに覚えておいてください。(和歌山県新宮市・あ〜るけ〜えっくす16才)……【影：大将。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MSX/MSX2/MSX2+(要FM PAC)用

SYVALION

～Ja Fŕäw～

©TAITO

遠藤亜由美

こんにちは。遠藤亜由美です。先月のF-ZEROはいかがでしたか？　あのプログラムは，リストを短くするためと，内蔵音色の良さを出そうとしたために，わざと音色の定義をしなかったんですけど……。

さて，今月も私は調子に乗って短かいプログラムでいきます（はっきり言って1ページにおさめようとねらっています)。私の大好きなTAITOさんの「サイバリオン」より，「Ja Fŕäw」です。

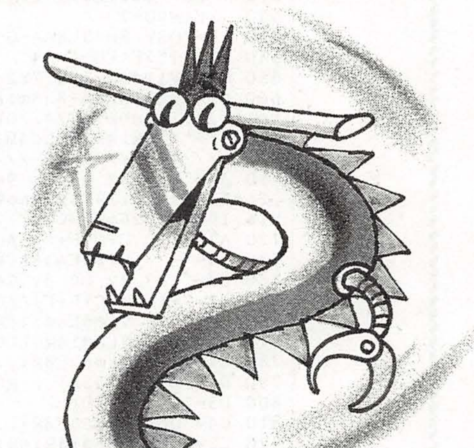
でも普通，フランス語って子音の上にダッシュは打たないと思いませんか？ないですよね。

あと，タイトーの曲全部にいえることなんですけど，調が複雑なのが多くって，曲の最初にシャープとかフラットとか異常に多くついているのも特徴的ですよね。おかげで音採りには非常に苦労しました（今回は一応自分でやりました)。

でもやっぱりタイトーさん大好きっ！

それではみなさんまた今度会う日まで。さようなら。

P.S.先月はちょっとノリが軽すぎたみたいで，反省してます。う～ん……。



テクニック

テクニックって言えるかどうかわからないんですけど，もし，小節の切れ目にタイがかかっていたら，みなさんどうします？

普通は（98やX68Kでなければ）PLAY文の切れ目を移動して何とかしますよね。

でも，この曲にはそういうふうに，うまく切れるところがなかったので，リリースを最大にした音色を1個作って逃げています。

後は，サイバリオン名物ディレイがんがん，ってところですね。

曲を作るときは，音色を似せたり発音数を同じにしたりするだけじゃなくて，こういうところにも気を配ると，よりいっそう似てくると思いますよ。

曲について

サイバリオンの曲って，最初見たとき楽譜の段の数がすごく少なくって意外と単純な曲なのかなーって思ってました。

でも,曲を聞いたら全然そんなことを感じ

「SYVALION」～Ja Fŕäw～のプログラム・リスト

```
10 '                    _  ..
20 '      SYVALION   - Ja Fraw -
30 '     Programed By  遠藤  亜由美
40 '     Helped    By  荒木  潤
50 '
60 KEY 3,"call music"+CHR$(13)
70 ' ファンクションキー３を押すと、音が止まります。
80 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
90 CLEAR 1000
100 T$="t75"
110 POKE &HFA5C,2:POKE &HFA6C,8
120 DIM A%(15)
130 FOR I=0 TO 15
140 READ A$:A%(I)=VAL("&h"+A$)
150 NEXT I
160 CALL VOICE COPY (A%,@63)
170 DATA 0000,0000,0000,0000
180 DATA 0000,000e,0000,0000
190 DATA 2a23,1293,0000,0000
200 DATA 0022,0091,0000,0000
210 '
220 X$="r4c+d+c+d+c+8<g+8a+8>f+8 r4c+d+c+d+f+8c+8d+8<a+8>"
230 Y$="r4c+d+c+d+c+8<g+8a+8>f+8 r4c+d+c+d+f+8c+8d+8<a+64>"
240 A$="@16o7v14l16"+X$+X$
250 B$="@16o7v10l16r32."+X$+Y$
260 C$="@63o6v6 l8 r8g+4&g+f+4&f+a+4g+4&g+f+4&f+a+b2a+4&a+>c+<bg+4&g+f+4&f+a+"
270 D$="@63o6v4 l8 r8r16.g+4&g+f+4&f+a+4g+4&g+f+4&f+a+b2a+4&a+>c+<bg+4&g+f+4&f+a+32"
280 E$="@9 o2v15l2 g+f+ef+ ef+4&f+8a+8ef+4&f+8a+8"
290 F$="@63o2v15l2 g+f+ef+ ef+4&f+8a+8ef+4&f+8a+8"
300 G$="b16b16b16b16sm8b16b8b16b8sm"
310 G$="v15 y23,0 y24,20"+G$+"4"+G$+"4"+G$+"4"+G$+"8s8"
320 H$="sm290012rcccc cccc8c8"
330 SOUND 6,18:SOUND 7,177
340 PLAY #3,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
350 PLAY #3,A$,B$,C$,D$,E$,F$,G$,H$,I$,J$:GOTO 350
```


★あっワレモノですので注意してくださいね。(東京都新宿区・小林寿史17才)……【影：なに！クセモノだと，でそいつはいまどこに？
編：はっ，電波城第7の間。つぐ美姫のおられるところです。つぐ美：何を言ってるんですか2人とも。早く仕事してください。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

アーケード版

ワルキューレの伝説(でんせつ)

～メインテーマ～ ©namco

尾縄　佳

プログラムのしくみ

「PC・FMゲーム・ミュージック・プログラム大全集」より，GND.氏のINTERVAL ROUTINEを借用させていただきました。このルーチンは意外とおもしろいことができるのでみなさんもぜひ活用してみてください。

ちなみにこのルーチンを解除するときは[F1]，[F6]キーを押してください。また，今回のリストで一度RUNを実行したあとは[F1]のキーで再度ルーチンを描き込む時間をなくしています。

改造のアドバイスおよび苦労した点

とくにありませんが，これで精一杯なので(PCM音源に対抗しようとしたのがそもそも無茶だったが)，許してください。

それとFチャンネルのパート部分は，本来聞こえない部分ですが，このパートがないとコード進行がわからなくなるのでつけておきました。

音程が高すぎる，という声がでるかもしれませんが，これはメロディーと音が衝突するのをさけた結果です。

入力方法

マシン語を使っているので実行前にセーブしときましょう。

(a)参考および参照したもの

○ワルキューレの伝説のCDおよびその付録の楽譜9～13ページ(Victor出版)

○PC・FM ゲーム・ミュージック・プログラム大全集243～244ページのP6SR用「YS(イース)」(GND.氏) のマシン語ルーチン。('90電波新聞社発行)

○マイコンBASICマガジン・デラックス「GAME MUSIC PROGRAM大全集III」150～152ページP6SR用スペースハリアー (川野俊充氏) のSNARE DRUMの音色。

○友達から譲ってもらった音色

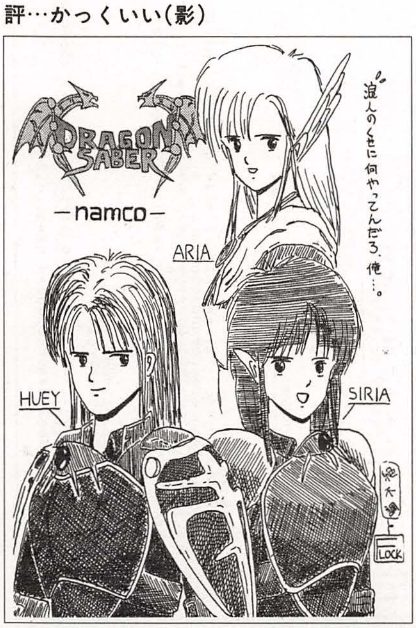
GORRY先生より一言

これまたしばらくごぶさただったP6です。いい作品さえくればどんどん載せますのでマイナー機ユーザーもがんばりましょう。

P6でシステムIIにどこまでたちうちできるか聴いてみるまで不安だったのですが，結構聴けます。パート選択の勝利でしょう。

PC-6001mkIISR

評…かっこいい(影)



by　東京都昭島市・F.LOCK

評…たくましいぞ(影)



by　埼玉県戸田市・ぼくってウパ

評…私とつぐ美ちゃん？(影)

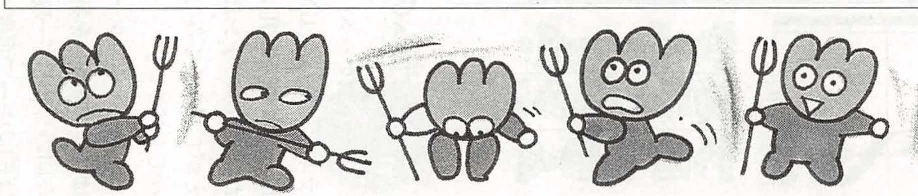


by　東京都国分寺市・Y.MEGUMI

★編集部のみなさん!!私に編集部1日体験ツアーをさせてください。えっ!!喜んでですって。やったー！キラリ☆（群馬県渋川市・チャー坊15才）……【影：よーし，では月末の地獄の発送日あたりにきてもらおーか。つぐ美：千通近くを折ってはつめ，折ってはつめ…しくしく。】

ワルキューレの伝説〜メインテーマ〜のミュージック・プログラム・リスト

```
10 REM
20 REM          INTERVAL ROUTINE
30 REM
40 CLEAR 5000,&HCFFF
50 CLS:X$="":SUM=0
60 FOR I=&HD000 TO &HD0C3
70 READ X$:X=VAL("&h"+X$)
80 POKE I,VAL("&h"+X$):SUM=SUM+X
90 NEXT I
100 IF SUM<>24558 THEN PRINT "DATAﾌﾞﾝﾏﾁｶﾞｲ":LIST 130-250
110 KEY1,"EXEC":KEY6,"&HD00E"+CHR$(13):KEY10,"run260"+CHR$(13)
120 GOTO 260
130 DATAF3,21,17,D0,22,22,E6,FB,C9,00,00,00,00,00,F3,21
140 DATA30,10,22,22,E6,FB,C9,F5,C5,3A,09,D0,C6,00,32,09
150 DATAD0,C2,37,D0,3E,08,D3,A0,DB,A2,FE,10,D2,37,D0,FE
160 DATA01,DA,37,D0,3D,D3,A1,3A,0A,D0,C6,00,32,0A,D0,C2
170 DATA55,D0,3E,09,D3,A0,DB,A2,FE,10,D2,55,D0,FE,01,DA
180 DATA55,D0,3D,D3,A1,3A,0B,D0,C6,00,32,0B,D0,C2,73,d0
190 DATA3E,0A,D3,A0,DB,A2,FE,10,D2,73,D0,FE,01,DA,73,d0
200 DATA3D,D3,A1,3E,04,D3,A0,00,00,DB,A2,C6,00,D3,A1,3E
210 DATA05,D3,A0,00,00,DB,A2,CE,00,D3,A1,3E,03,D3,A0,00
220 DATA00,DB,A2,4F,3E,02,D3,A0,00,00,DB,A2,47,3A,0C,D0
230 DATAA8,C2,AB,D0,3A,0D,D0,A9,CA,BF,D0,78,C6,02,32,0C
240 DATAD0,D3,A1,3E,03,D3,A0,79,CE,00,32,0D,D0,D3,A1,C1
250 DATAF1,C3,30,10
260 EXEC&HD000
270 ED=1          :REM  D ch  ｴﾝﾍﾞﾛｰﾌﾟ    0(OFF) -   7(MAX)
280 EE=1          :REM  E ch  ｴﾝﾍﾞﾛｰﾌﾟ    0(OFF) -   7(MAX)
290 EF=2          :REM  F ch  ｴﾝﾍﾞﾛｰﾌﾟ    0(OFF) -   7(MAX)
300 DE=1          :REM  E ch  ﾃﾞｨﾁｭｰﾝ     0(OFF) - 255(MAX)
310 TF=0          :REM  F ch  ｼｭｳﾊｽｳDOWN 0(OFF) - 255(MAX)  ｴﾝﾍﾞﾛｰﾌﾟﾄｲｯｼｮﾆﾂｶｯﾃﾈ!
320 IF ED>7 OR ED<1 THEN ED=0 ELSE ED=2^ED
330 IF EE>7 OR EE<1 THEN EE=0 ELSE EE=2^EE
340 IF EF>7 OR EF<1 THEN EF=0 ELSE EF=2^EF
350 IF TF>255 THEN TC=0
360 POKE &HD01D,ED:POKE&HD009,128
370 POKE &HD03B,EE:POKE&HD00A,128
380 POKE &HD059,EF:POKE&HD00B,128
390 POKE &HD0AD,DE
400 POKE &HD07C,TF
410 '
420 S=8:RESTORE 520
430 A(1)=&HA000:W(1)=&HEB36
440 FOR X=2 TO S
450 A(X)=A(X-1)+256:W(X)=W(X-1)+2
460 NEXT X
470 FOR X=1 TO S:FOR I=0 TO 24
480 READ A:POKE A(X)+I,A
490 NEXT I:POKE W(X)+1,&H9F+X:POKE W(X),&H0
500 NEXT X
510 '@1  Base
520 DATA 17,17,33,34,20,20,34,34,223,223,223,223
530 DATA 6,6,6,6,10,10,10,10,19,19,19,19,53
540 '@2  Brass
550 DATA 113,40,129,1,30,34,70,50,84,31,31,31
560 DATA 3,1,3,1,0,3,0,0,19,37,35,21,58
570 '@3  Brass As
580 DATA 2,66,34,132,21,21,31,11,26,26,31,26
590 DATA 3,3,3,3,0,0,0,0,2,2,1,6,50
600 '@4  Bell 1
610 DATA 62,122,102,36,32,33,39,36,223,31,223,95
620 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,1,5,48,21,52
630 '@5  Crush Drum
640 DATA 15,0,113,49,0,0,0,0,31,31,31,31
650 DATA 2,15,22,16,1,13,18,15,49,71,90,90,60
660 '@6  Bass Drum
670 DATA 0,0,1,0,18,0,0,0,31,31,31,31
680 DATA 24,19,27,27,0,16,23,23,184,47,15,15,62
690 '@7  Snare Drum
700 DATA 15,0,0,0,14,0,19,7,31,31,31,31
710 DATA 0,15,24,19,0,17,0,16,17,40,180,40,60
720 '@8  Hi-Hat
730 DATA 15,0,0,0,14,0,19,7,31,31,31,31
740 DATA 0,15,24,19,0,17,0,16,17,40,180,40,60
750 '
760 '  +------------------------------------+
770 '  |  [  The Legend of Valkyurie  ]     |
780 '  |                                    |
790 '  |  ―― Theme from The Valkyurie ――   |
800 '  |                                    |
810 '  |       '91 2/6(Wen.)                |
820 '  +------------------------------------+
830 '
840 '   ( Intro )
850 '
860  A$="bb-aa-gg-fee-dd-c"
870 A0$="v12@3l24o6dd-co5"+A$+"o4"+A$+"o3"+A$+"o2"+LEFT$(A$,13)
880 B0$="@1v10l12o3d6dd6dd6dd6dddddddddddd"
890 C0$="v15l12o5@7o6cccco5g6gccco4g6go6cc6o5gg6cccco4gggo5"
900 D0$="v10l12r1o3f+gabo4cdef+gabo5c"
910 F0$="v9l24o5gg-fee-dd-co4"+A$+"o3"+A$+"o2"+A$+"bb-aa-l12"
920 '
930 '   ( A Part )
940 '
950 A1$="@2v12l12o5d2.r12ddd1c+1....r16
960  B$="g6gg6gg6gg6gg6gg6gg6g"
970 B1$="o3"+B$+B$
980  X$="v15@6c6v12@8cv15@5o3c6v12@8o5cv15@6c6c":C$=X$+"@5o3c6v12@8o5c
990 C1$="o5"+C$+C$+C$+C$
1000 D1$="o5d4.r24o4bg2.d4g6b6o5d6c+4.r24g1.r12"
1010 '
1020 A2$="c1c2c4d4c4.r24o4bb1."
1030 C2$=C$+C$+X$+"@5o3cv14@8o5cc v15o6c6cr12c@5o3c@7o5g6gr12g@5o3c"
1040 D2$="c4.r24g1r12c4d4c4.r24o4b1.r24"
1050 '
1060 A3$="o5d2.r12ddd2r6o4b6o5d6c+1.e4f+4
1070 A4$="g4.r24cc1c4d4c4.r24o4bb1."
1080 '
1090 ' ( B Part )
1100 '
1110 A5$="@2v11o5a4.r24o6ee1e4f+4g4.r24dd1."
1120  P$="a6aa6aa6aa6aa6aa6aa6a"
1130 B5$=P$+B$
1140  G$="@6o5c4@5o3c4@6o5c6c@5o3c4":H$="r6@6o5c@5o3c4@6o5c6c@5o3c4"
1150 C5$=G$+H$+G$+H$
1160 D5$="v10o4a4.r24o5ee1e4f+4g4.r24dd1."
1170 '
1180 A6$="o5a4.r24o6ee1.g2f+2e2d2"
1190  Q$="c6cc6cc6cc6cc6cc6cc6c"
1200  R$="d6dd6dd6dd6dd6dd6dd6d"
1210 B6$=Q$+R$
1220 D6$="o4a4.r24o5ee1.g2f+2e2d2"
1230 '
1240 A7$="o5a4.r24o6ee1e4f+4g1o7c4.o6b4.a4"
1250 B7$=Q$+Q$
1260 D7$="o4a4.r24o5ee1e4f+4g1o6c4.o5b4.a4"
1270 '
1280 A8$="b1.d4b4a1.g4f+4"
1290 B8$=B$+R$
1300 C8$=G$+H$+G$+G$
1310 '
1320 A9$="o5r4r6v13cc4.r24gg4.r24o6cc2..r24o5aa4.r24o6c c4.r24ff2"
1330 B9$=Q$+"f6ff6ff6ff6ff6ff6ffffff"
1340 C9$=G$+G$+"@7o5o5g6g@5o3r12cc@7o5c6c@5o3r12cc@7o6cccco5gggccc@5o3ccc"
1350 D9$="t75v11g1.....v10t150r16"
1360 '
1370 '   ( A' Part )
1380 '
1390 AA$="@2v11o5d2.@4o4v9g4v8d4@2v11o5d2.c+4.r24g3 @4o4v9a4v8e4@2v11o5g2."
1400 FA$="v9o6d1.d6d6d6d4.r24c+1.r12"
1410 '
1420 AB$="v11@2o5c4.r24g4r12@4o4v9g4v8c4r4@2v11o5g4g4g4.r24g4r12@4o4v9d4c4.r24o3
v8bb4r4"
1430 FB$="c1.c4d4c4.r24o5b1.r12"
1440 '
1450 AC$="@2v11o5d2.@4o4v9g4v8d4@2v11o5d4r6o4b6o5d6c+4.r24g4r12@4o4v9a4v8e4@2v11
o5g4e4f+4"
1460 CC$="o5"+C$+C$+C$+X$+"@7o5gcr12"
1470 '
1480 AD$="g4.r24cc4@4o4v9g4v8c4@2v11o5c4o4d4c4.r24o4bb4@4v9d4c4.r24v8o3bb4"
1490 '
1500 '   ( Fch Data )
1510 '
1520  G$="v9o6go7do6gv8ago7dv9o6gago7v8do6ga"
1530  H$="v9o6go7eo6gv8ago7ev9o6gago7v8eo6ga"
1540  I$="v9o6go7e-o6gv8ago7e-v9o6gagv8o7e-o6ga"
1550  J$="v9o6go7do6bv8ago7dv9o6gagv8o7do6ga"
1560  K$="o6fo7co6fgfo7co6fgfo7co6fg"
1570 '
1580 F1$=G$+G$+H$+H$
1590 F2$=I$+I$+G$+G$
1600 F5$=H$+H$+G$+G$
1610 F6$=H$+H$+J$+J$
1620 F7$=H$+H$+I$+I$
1630 F8$=G$+G$+G$+G$
1640 F9$="v9o6e-o7co6e-v8fe-o7cv9o6e-fe-v8o7co6e-f"+I$+"v9"+K$+"v10"+K$+"v9"
1650 '
1660 '    MML PLAY
1670 '
1680 T$="t150":PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
1690 SOUND 7,56:SOUND 6,0
1700 PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,D0$,F0$
1710  FOR T=1 TO 4
1720 ' A Part
1730 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,D1$,F1$:PLAY A2$,B1$,C2$,D2$,D2$,F2$
1740 PLAY A3$,B1$,C1$,D1$,D1$,F1$:PLAY A4$,B1$,C2$,D2$,D2$,F2$
1750  GOSUB 1800
1760 ' A' Part
1770 PLAY AA$,B1$,C1$,D1$,D1$,FA$:PLAY AB$,B1$,CC$,D2$,D2$,FB$
1780 PLAY AC$,B1$,C1$,D1$,D1$,FA$:PLAY AD$,B1$,CC$,D2$,D2$,FB$
1790  GOSUB 1800:GOTO 1850
1800 ' B Part
1810 PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,D5$,F5$:PLAY A6$,B6$,C5$,D6$,D6$,F6$
1820 PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,D5$,F5$:PLAY A7$,B7$,C5$,D7$,D7$,F7$
1830 PLAY A8$,B8$,C8$,A8$,A8$,F8$:PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,D9$,F9$
1840  RETURN
1850  NEXT T
```



★僕はベーマガを買いつづけて早4年と5か月だが，これが初投稿。とくにつぐ美さんよろしく〜。(愛知県蒲郡市・GMBOØWY 16才)……【つぐ美：いえいえこちらこそ。てれてれ。影：まず第一にこのOFコーナーの責任者である私にあいさつしないとは…キラリン☆】

PC-8801mkⅡSR以降(N88-BASIC V2モード)+サウンドボードⅡ用

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

アーケード版

パワードリフト

©SEGA

～アーティスティック トラップス(Eコース)～

ACHON

はじめに

上田順一さんの移植なのですが，音色以外ほとんど自分のものになってしまったような気がする。気がするだけなので気にしないで打ち込んでくれ。

苦労

とにかく，ポルタメントですよ。X1は楽だけど，貧弱MMLの88ではこれが限界ですね。

と書くと，MZ-2500ユーザーにおこられそうですが…。あとはチャンネル割りぐらいですね。Ver1.00からVer1.5まで行ってしまった。

プログラム

ACHON分式と言われている(言われてねぇよ！)二つにわけてしまう方式です。このほうがプログラムを作る側は時間の短縮になって何度もくり返して曲を聞いてチェックができます。みなさんもどうです(二つに分けたらまた片方しか載らなかったりして。ましてやTONEだけだったら何にも聞こえてこない。そうなったら爆笑ですね)。

失敗談

これのほかにBコースも作ったのですが，いまいち納得がいかないので，送らないことに決めました。

その他に，また，いろいろ移植や，自作を送ろうと思うのでみなさん期待しないでください(?)

最後に

ボクの周囲の人達は，ボクが雑誌に載っているのを知らないみたいなので，ニックネームを(ACHON)から(あちょん)に変えようかな。イマイチローマ字だとわかんないみたいだから。

以上，つぎのつぎの常連はオレだッのACHONでした。

GORRY先生より一言

この曲を載せるのはずいぶんひさしぶりではないかと思います。あるていど人気が引いてからまた聴き直してみるのもいいものです。

MMLが2バージョン用意されていますが，私は1.04のほうがいいと思います。デチューンのムダ使いよりは1パート増やしたほうが音楽的にも音が深くなります。



by 広島県三次市・るは・る～ん

評…そうだそうだ！(影)

《リスト1》パワードリフト～アーティスティック トラップス(Eコース)～のトーンデータのセッティング・プログラム・リスト

```
10 CLS
20 PRINT "WAIT A MOMENT!"
30 PRINT "SETTING TONE DATA NOW"
40 PRINT "TONE No."
50 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CLEAR ,&HCFBF:CLEAR ,&HCDFF
60 DEFINT A-Z:DIM A%(4,9),OP(4):OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
70 AD=&HCFC0
80 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15
90 READ A$
100 D=VAL("&H"+A$)
110 POKE AD,D:AD=AD+1
120 C!=(C!*256)+D:C!=C!-INT(C!/3179)*3179
130 NEXT
140 READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>C! THEN PRINT "DATA ERROR!",CHR$(7):STOP
150 NEXT
160 DATA F3,21,D8,CF,11,00,21,01,25,00,3E,02,D3,31,ED,B0,69E
170 DATA AF,D3,31,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,085
180 GOTO 440
190 '
```

```
200 *TONE
210 NO=NO-62:IF NO<0 OR NO>63 THEN PRINT "TONE NO. ERROR":STOP
220 ADD=&H2100+&H25*NO:AD=&HCFD8:POKE &HCFC5,ADD AND 255:POKE &HCFC6,(ADD/256) A
ND 255
230 POKE AD,A%(0,0)
240 FOR J=1 TO 4:I=OP(J)
250 AD=AD+1
260 POKE AD,(A%(I,8) AND 7)*16+A%(I,7)
270 POKE AD+4,A%(I,5)
280 POKE AD+8,A%(I,6)*64+A%(I,0)
290 POKE AD+12,A%(I,1)
300 POKE AD+16,A%(I,2)
310 POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)
320 POKE AD+24,A%(I,9)
330 NEXT
340 AD=AD+25
350 POKE AD,A%(0,1)*16
360 POKE AD+1,A%(0,2)
370 POKE AD+2,A%(0,3)
380 POKE AD+3,A%(0,4) AND 255
390 POKE AD+4,A%(0,4) ¥ 255
400 POKE AD+5,A%(0,5) AND 255
410 POKE AD+6,A%(0,6) AND 255
420 POKE AD+7,A%(0,7)
430 DEF USR=&HCFC0:A=USR(0):RETURN
440 FOR X=1 TO 15:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT J,I
450 READ NO:LOCATE 8,2:PRINT NO:GOSUB *TONE:NEXT X
460 FOR X=1 TO 4:FOR J=0 TO 8:READ A%(0,J):NEXT J
470 READ NO:LOCATE 8,2:PRINT NO:GOSUB *TONE:NEXT X
480 '*
490 '*
500 '*    V O I C E     D A T A
510 '*
520 '*                   B y   A . F U K U I
530 '*
540 '*
550 '*      AF    OM    WF    SY SPEED   PMD   AMD   PMS    ・    ・
560   DATA  60,   15,    2,    1,  800,  -75,    0,   10,    0,    0
570 '*      AR    DR    SR    RR    SL    OL    KS    ML    DT   AMS
580   DATA  31,    0,    0,    8,    0,    0,    0,   15,    0,   15
590   DATA  31,   19,   12,    8,   10,    3,    0,   15,    0,   15
600   DATA  31,   15,    0,    8,   15,   10,    0,    0,    0,    0:'* NO.
610   DATA  31,   10,    0,    8,   15,    0,    0,    0,    0,    0,   62
620 '*
630 '*      AF    OM    WF    SY SPEED   PMD   AMD   PMS    ・    ・
640   DATA  60,   15,    2,    1,  800,  -75,    0,   10,    0,    0
650 '*      AR    DR    SR    RR    SL    OL    KS    ML    DT   AMS
660   DATA  31,    0,    0,    1,    0,    0,    0,   15,    0,   15
670   DATA  31,   16,   13,    8,    1,    0,    0,    2,    0,    0
680   DATA  31,   21,    0,    9,   15,   10,    0,    2,    0,    0:'* NO.
690   DATA  31,   13,    0,    8,   15,    0,    0,    3,    0,    0,   63
700 '*
710 '*      AF    OM    WF    SY SPEED   PMD   AMD   PMS    ・    ・
720   DATA  60,   15,    2,    1,  800,  -75,    0,   10,    0,    0
730 '*      AR    DR    SR    RR    SL    OL    KS    ML    DT   AMS
740   DATA  31,    0,    0,    2,   15,    0,    0,   15,    0,   15
750   DATA  31,   18,    9,   10,    5,    3,    0,   15,    0,   15
760   DATA  31,   25,    0,    8,   15,   12,    0,    3,    3,   15:'* NO.
770   DATA  31,   11,    0,    8,   15,    0,    0,    3,   -1,   15,   64
780 '*
790 '*      AF    OM    WF    SY SPEED   PMD   AMD   PMS    ・    ・
800   DATA  56,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
810 '*      AR    DR    SR    RR    SL    OL    KS    ML    DT   AMS
820   DATA  31,    0,    0,    2,    0,    0,    0,   15,    0,   15
830   DATA  31,    0,    0,    2,    0,    0,    0,   15,    0,   15
840   DATA  31,    0,    0,    2,    0,    0,    0,   15,    0,   15:'* NO.
850   DATA  31,   18,   13,    9,    7,    5,    0,   15,    0,   15,   65
860 '*
870 '*      AF    OM    WF    SY SPEED   PMD   AMD   PMS    ・    ・
880   DATA  60,   15,    2,    1,  800,  -75,    0,   10,    0,    0
890 '*      AR    DR    SR    RR    SL    OL    KS    ML    DT   AMS
900   DATA  31,    0,    0,    8,    0,    0,    0,   15,    0,   15
910   DATA  31,   19,    8,    8,    5,    3,    0,   15,    0,   15
920   DATA  31,   15,    0,    8,   15,   10,    0,    0,    0,    0:'* NO.
930   DATA  31,   10,    0,    8,   15,    0,    0,    0,    0,    0,   69
940 '*
950 '*      AF    OM    WF    SY SPEED   PMD   AMD   PMS    ・    ・
960   DATA  60,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
970 '*      AR    DR    SR    RR    SL    OL    KS    ML    DT   AMS
980   DATA  31,   13,    4,    4,    2,   26,    0,    1,    3,    0
990   DATA  31,    4,    0,    7,   15,    0,    0,    1,    3,    0
1000   DATA  31,    0,    4,    4,    0,   33,    0,    1,   -1,    0:'* NO.
1010   DATA  31,    4,    0,    7,   15,    0,    0,    1,   -1,    0,   70
1020 '*
1030 '*      AF    OM    WF    SY SPEED   PMD   AMD   PMS    ・    ・
```

★わくせいわくせい。もくせいもくせい。(埼玉県桶川市・ジョーみちる16才)……【**影**：わくせいとはわくわくするもんだな。**つぐ美**：じゃあ，もくせいはもくもくするのかしら？**編**：もくもくと。あ，本当にもくもくしますね。**影**：じゃあみんなで／**一同**：もくもく。】

```
1040  DATA     60,    15,     1,     1,     1,     0,     0,     0,     0,     0
1050  '*        AR     DR     SR     RR     SL     OL     KS     ML     DT    AMS
1060  DATA     19,     6,     0,     3,     3,    27,     0,     4,    -1,     0
1070  DATA     20,     6,     0,     6,     1,     3,     0,     4,    -1,     0
1080  DATA     31,     6,     0,     3,     3,    25,     0,     4,     3,     0:'* NO.
1090  DATA     20,     6,     0,     6,     1,     3,     0,     4,     3,     0,    71
1100  '*
1110  '*       AF     OM     WF     SY SPEED   PMD    AMD    PMS     ・     ・
1120  DATA     56,    15,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
1130  '*       AR     DR     SR     RR     SL     OL     KS     ML     DT    AMS
1140  DATA     31,     0,     0,     2,     0,     0,     0,    15,     0,    15
1150  DATA     31,     0,     0,     2,     0,     0,     0,    15,     0,    15
1160  DATA     31,     0,     0,     2,     0,     0,     0,    15,     0,    15:'* NO.
1170  DATA     31,    17,    14,     9,     3,     7,     0,    15,     0,    15,    72
1180  '*
1190  '*       AF     OM     WF     SY SPEED   PMD    AMD    PMS     ・     ・
1200  DATA     40,    15,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
1210  '*       AR     DR     SR     RR     SL     OL     KS     ML     DT    AMS
1220  DATA     31,     2,     1,     0,     1,    12,     0,     3,     2,     0
1230  DATA     23,     1,     1,     4,     1,    43,     0,     8,     0,     0
1240  DATA     31,     2,     1,     0,     3,    33,     0,     0,     0,     0:'* NO.
1250  DATA     31,    14,     1,     7,     1,     5,     0,     1,     0,     0,    76
1260  '*
1270  '*       AF     OM     WF     SY SPEED   PMD    AMD    PMS     ・     ・
1280  DATA     40,    15,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
1290  '*       AR     DR     SR     RR     SL     OL     KS     ML     DT    AMS
1300  DATA     31,     2,     1,     0,     1,     9,     0,     4,     1,     0
1310  DATA     23,     1,     1,     4,     1,    39,     0,    12,     0,     0
1320  DATA     31,     2,     1,     0,     3,    28,     0,     0,     0,     0:'* NO.
1330  DATA     31,    14,     1,     7,     1,     3,     0,     1,     0,     0,    77
1340  '*
1350  '*       AF     OM     WF     SY SPEED   PMD    AMD    PMS     ・     ・
1360  DATA     52,    15,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
1370  '*       AR     DR     SR     RR     SL     OL     KS     ML     DT    AMS
1380  DATA     18,     0,     0,     7,     0,    19,     0,     4,    -2,     0
1390  DATA     20,     0,     0,     8,     0,     1,     0,     4,    -1,     0
1400  DATA     31,     0,     0,     2,     0,    40,     0,     4,     2,     0:'* NO.
1410  DATA     19,     0,     0,     6,     0,     1,     0,     4,     3,     0,    78
1420  '*
1430  '*       AF     OM     WF     SY SPEED   PMD    AMD    PMS     ・     ・
1440  DATA     60,    15,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
1450  '*       AR     DR     SR     RR     SL     OL     KS     ML     DT    AMS
1460  DATA     24,     6,     0,     2,     1,    30,     0,     4,     3,     0
1470  DATA     20,     6,     0,     6,     1,     0,     0,     4,     3,     0
1480  DATA     31,     0,     0,     2,     0,    37,     0,     2,    -1,     0:'* NO.
1490  DATA     20,     6,     0,     6,     1,    17,     0,     2,    -1,     0,    79
1500  '*
1510  '*       AF     OM     WF     SY SPEED   PMD    AMD    PMS     ・     ・
1520  DATA     41,    15,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
1530  '*       AR     DR     SR     RR     SL     OL     KS     ML     DT    AMS
1540  DATA     31,    31,     0,    15,     1,     7,     0,    11,     0,    15
1550  DATA     31,    28,     2,    15,     4,    16,     2,    12,     0,    15
1560  DATA     31,    22,     0,    15,     4,    10,     1,     1,     0,    15:'* NO.
1570  DATA     31,    31,     8,    15,     0,     4,     2,     7,     0,     0,    83
1580  '*
1590  '*       AF     OM     WF     SY SPEED   PMD    AMD    PMS     ・     ・
1600  DATA     60,    15,     1,     1,     1,    -2,     0,     8,     0,     0
1610  '*       AR     DR     SR     RR     SL     OL     KS     ML     DT    AMS
1620  DATA     19,     6,     0,     3,     3,    27,     0,     4,    -1,     0
1630  DATA     20,     6,     0,     6,     1,     3,     0,     4,    -1,     0
1640  DATA     31,     6,     0,     3,     3,    25,     0,     4,     3,     0:'* NO.
1650  DATA     20,     6,     0,     6,     1,     3,     0,     4,     3,     0,    84
1660  '*
1670  '*       AF     OM     WF     SY SPEED   PMD    AMD    PMS     ・     ・
1680  DATA     60,    15,     2,     1,    64,   -40,     0,    10,     0,     0
1690  '*       AR     DR     SR     RR     SL     OL     KS     ML     DT    AMS
1700  DATA     19,     0,     0,     3,     0,    27,     0,     4,    -1,     0
1710  DATA     20,     0,     0,     6,     0,     3,     0,     4,    -1,     0
1720  DATA     31,     0,     0,     3,     0,    25,     0,     4,     3,     0:'* NO.
1730  DATA     20,     0,     0,     6,     0,     3,     0,     4,     3,     0,    90
1740  '*
1750  '*       AF     OM     WF     SY SPEED   PMD    AMD    PMS     ・    NO・
1760  DATA     60,    15,     2,     1,    64,    70,     0,    10,     0,    91
1770  '*
1780  '*       AF     OM     WF     SY SPEED   PMD    AMD    PMS     ・    NO・
1790  DATA     60,    15,     2,     1,    64,   127,     0,    12,     0,    92
1800  '*
1810  '*       AF     OM     WF     SY SPEED   PMD    AMD    PMS     ・    NO・
1820  DATA     60,    15,     2,     1,   127,   127,     0,    11,     0,    93
1830  '*
1840  '*       AF     OM     WF     SY SPEED   PMD    AMD    PMS     ・    NO・
1850  DATA     60,    15,     2,     1,   127,   127,     0,    10,     0,    97
1860  '*
1870 PRINT "LOADING 'ARTISTIC TRAPS'"
1880 RUN "ARTISTIC"
```

PC-8801 mkII SR

★ベニー松山さんへ。ストリートファイターIIのベガはダルシムならキックの中を連打するだけでカンタンに勝てますよ。(徳島市・ただしスタート時の間合いをキープすること21才)……【影：ベガはいい！ベガはいいからその前にガイルをなんとかしてくれぇ!!】

《リスト2》パワードリフト〜アーティスティック　トラップス(Eコース)〜のミュージック・プログラム・リスト

```
10 NEW CMD:CMD UNLINK:POKE &HE21A,207:CMD STOPM
20 PRINT "SETTING 'MML'"
30 B0$="T177Y38,203@64O2Q8V15L8R8"
40 C0$="T177        @70O2Q8V12L8R8"
50 D0$="T177        @76O4Q8V13L8R8"
60 E0$="T177        @78O4Q8V12L8R8"
70 F0$="T177        @78O4Q8V13L8R8@L"
80 G0$="T177        @78O4Q8V13L8R8@R"
90 '
100 B1A$="@72C@69D@63G@72C@69DD@63G@69D@72C@69D@63G@72CC@69D@63G@69D"
110 B1$=">E32E32E16<EA32A32A16@62D"+B1A$:BF$="R@69DR@63C"+B1A$
120 C1A$="GGGGGGGGGGGGGGGG":C1$="RRRG&"+C1A$:CF$="RCR<G&"+C1A$
130 D1A$="G@77G@76GG@77GG@76GGG@77G@76GGG@77G@76G@77G@76":D1$="RRRG&"+D1A$:DF$="
RCR<V13G&"+D1A$
140 E1A$="DRRERRRF4FERDERD":E1$="RRRR"+E1A$:EF$="RERR@78O4V12"+E1A$
150 F1A$="<A+RR>CRRRD4DCR<A+>CR<A+>":F1$="RRRR"+F1A$:FF$="RCRR@78O4V13@L"+F1A$
160 G1A$="FRRGRRRG4GGRFGRF":G1$="<RRRR"+G1A$:GF$="R<@91V14B@71V15BG@78O4V13@R<"+
G1A$
170 AF$="RR<@91V11B@71V12B@78O4V13@L"+F1A$
180 '
190 B2$="R@69D@63G@72C@69DD@63G@69DR@64>@LE32E16.E32E16.<@M@69D@64A32A16.A32A16.
R@69D"+B1A$
200 C2$="GGGGGGG>D4D<A+>C<GA+>C<G&GGGGGGGGGGGGGGGG"
210 D2$="G@77G@76GG@77GG@76GR R@77G@76R@77FFF@76R@77G@76 G@77G@76GG@77GG@76GGG@7
7G@76GGG@77G@76G@77G@76"
220 E2$="RRRERRRFRRRRRG4.DRRERRRF4FERDERD"
230 F2$="RRRCRRRDRRRRRD4.<A+RR>CRRRD4DCR<A+>CR<A+>"
240 G2$="RRRGRRRGRRRRRA+4.FRRGRRRG4GGRFGRF"
250 '
260 B3$="R@69D@63G@72C@69DD@63G@69DD@63V13GV14GV15GG@69D@63G@69D"+B1A$
270 C3$="GGGGGGG>C<FFFFFG>C<G&GGGGGGGGGGGGGGGG"
280 D3$="G@77G@76GG@77GG@76GR @77RFRFFGA+@76G&G@77G@76GG@77GG@76GGG@77G@76GGG@77
G@76G@77G@76"
290 E3$="RRRERRRFRRRRRE4.DRRERRRF4FERDERD"
300 F3$="RRRCRRRDRRRRRC4.<A+RR>CRRRD4DCR<A+>CR<A+>"
310 G3$="RRRGRRRGRRRRRG4.FRRGRRRG4GGRFGRF"
320 '
330 B4$="R@69D@63G@72C@69DD@63G@69DL12@64>@LEEEE<@MAAA@REEL8@M@69DD"+B1A$
340 C4$="GGGGGGG>D4D<A+>C<GA+>C<G&GGGGGGGGGGGGGGGG"
350 '
360 B5A$="@72C@69D@63G@72C@69DD@63G@69D"
370 B5$="R@69D@63G@72C@69DD@63GR@64@LA32A16.@M@63V13GV14GV15G4@69DRD"+B5A$+B5A$
380 C5$="GGGGGGG>C<FGA+G4GRF&FFFFFFFFFFFFFFFF"
390 D5$="G@77G@76GG@77GG@76GR@77FGA+G4GRF&F@76FF@77F4@76FFF FFF@77F@76F@77F4."
400 E5$="RRRERRRFRRRRRRR<V10F&F1A1>"
410 F5$="RRRCRRRDRRRRRRR<V11C&C1F1"
420 G5$="RRRGRRRGRRRRRRR<V11A&A1>C1"
430 '
440 B6$="R@69D@63G@72C@69DD@63G@72C":C6$="FFFFFFFF":D6$="@76FFF@77F@76FFFF":E6$=
"C1":F6$="A1":G6$="F1"
450 '
460 B7A$="@65C@62D@63G@65C@62DD@63G@65C@62DD@63G@65C@62DD@63G@62DD@65C@63G@62D@6
5CC@63G@65C"
470 B7$="@69DD@63GG4GG@69D"+B7A$+"@62D@65C@63G@62D@65C@62D@63G@62D"+B7A$+"@62D@6
5C@63G@62D"
480 C7$="FFFFRFF+G& GGGGGGGG GGGGGGGG FFFFFFFF FFFFFFFG& GGGGGGGG GGGGGGGG FFFFF
FFF FFFF"
490 D7$="FFF@77FRFF+G& G1&G2.@76GG @77F@76FF@77F@76FFFF@77F@76FF@77F@76FFF@77G&
G1&G2.@76GG@77F@76FF@77F@76FFFF@77F@76FF@77F"
500 E7$="F2.R@79O4V13D& D1&D2.R4 FRRFR2 FRRFRRRD D1&D2.R4 CRRCR2 CRRC"
510 F7$=">C2.R@79O3V14@LB& B1&B2.R4 >CRRCR2 CRRCRRR<B& B1&B2.R4 ARRAR2ARRA"
520 G7$="A2&A@71@MO3V15L8Q4DQ8G>D& D1& D2RER @93V14E16@71F2&F.V15EF C2@90V11C4V1
5@71<Q4DQ8G>D& D1&D2RER <@92V14B16>@71C2&C.V15<BR F2&F8"
530 A7$=">C2&C@84@MO3V12L8RQ4DQ8G>D& D1& D2RER @93V11E16@84F2&F.V12EF C2@90V7C4V
12@84<Q4DQ8G>D& D1&D2RER <@92V11B16>@84C2&C.V12<BR F2"
540 '
550 B8A$="@65C@62D@63G@65C@62DD@63G@62D"
560 B8$="@65C@64>@LE<@MA@62D"+B8A$+B8A$+B8A$+B8A$+B8A$
570 C8$="FFFA& AAAAAAAG& GGGGGGGA& AAAAAAAG& GGGGGGGA& AAAAAAAG"
580 D8$="@76FFF@77A&A2..G@76GGG@77G@76GGG@77A&A2..G@76GGG@77G@76GGG@77A&A2..G"
590 E8$="RRRE&E2..DRRRDRRRE&E2..DRRRDRRRE&E2..D"
600 F8$="RRR>C&C2..<BRRRBRRR>C&C2..<BRRRBRRR>C&C2..<B"
610 G8$="RAB>C&C2<B2E4.GRAR>C&C2<B4.>@97V14C@71DV15DCR4<AB>C&C2<B2"
620 A8$="RRAB>C&C2<B2E4.GRAR>C&C2<B4.>@97V11C@84DV12DCR4<AB>C&C2<B4."
630 '
640 B9$=B8A$+B8A$+">@64@LE@M<@62D@64G@62DDDD@69D"+B1A$
650 C9$="GGGGGGGB& BBBBBBBB BBB>CRDD<G& GGGGGGGG GGGGGGGG"
660 D9$="@76GGG@77G@76GGG@77B& B1 BBR>CRD4@76<V14G&G@77G@76GG@77GG@76GGG@77G@76G
GG@77G@76G@77G@76"
670 E9$="RRRDRRRE& E1 D+D+4ERF+4R @78O4V12DRRERRRF4FERDERD"
680 F9$="RRRBRRRB& B1 BB4>CRD4R< @78O4V13@L<A+RR>CRRRD4DCR<A+>CR<A+>"
690 G9$="E4EGRGAF+&F+1D+D+4ERF+4G&G4@90V12G2@78O3V13@RRG4GGRFGRF"
700 A9$="RE4EGRGAF+&F+1D+D+4ERF+4G&G4@90V8G4.@78O4V13@LRD4DCR<A+>CR<A+>"
710 '
720 BA$="R@69D@63G@72C@69DD@63G@69D R@64>@LE32E16.E32E16.@M<@69D@64A32A16.A32A16
.R@69D"+B1A$+"R@69D@63G@72C@69DD@63G@65C"
```


★〝ミーハー〟を辞典で調べたら〝ミーちゃん，ハーちゃんの意味〟とあった。一体，何の意味があるのだろうか……(実話です)。(愛知県春日井市・Forerer16才)……【影：〝ミー〟とは〝私に〟,〝ハー〟とは〝彼女に〟だからつまり〝私に彼女に〟となるわけだね。】

```
730 CA$="GGGGGGG>D4D<A+>C<GA+>C<G& GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG"
740 DA$="G@77G@76GG@77GG@76GRR@77G@76R@77FFF@76R@76GG@77G@76GG@77GG@76GGG@77G@76
GGG@77G@76G@77G@76G@77G@76GG@77GG@76GG"
750 EA$="RRRERRRFRRRRRG4.DRRERRRF4FERDERDRRRERRRF"
760 FA$="RRRCRRRDRRRRRD4.<A+RR>CRRRD4DCR<A+>CR<A+>RRRCRRRD"
770 GA$="RRRGRRRGRRRRRA+4. FRRGRRRG4GGRFGRFRRRGRRRG"
780 '
790 BB$="@62D@63GGG4L16V11GV12GV13GV15GL8@62D"+B7A$+"@62D@65C@63G@62D@65C@62D@63
G@62D"+B7A$+"@62D@65C@63G@62D"
800 CB$="FGA+G2G& GGGGGGGG GGGGGGGG FFFFFFFF FFFFFFFG& GGGGGGGG GGGGGGGG FFFFFFF
F FFFF"
810 DB$="FFF@77G4.RG& G1&G2.@76GG @77F@76FF@77F@76FFFF@77F@76FF@77F@76FFF@77G& G
1&G2.@76GG@77F@76FF@77F@76FFFF@77F@76FF@77F"
820 EB$="RRRRRR4@79O4V13D& D1&D2.R4 FRRFR2 FRRFRRRD D1&D2.R4 CRRCR2 CRRC"
830 FB$="RRRRRR4@79O3V14@LB& B1&B2.R4 >CRRCR2 CRRCRRR<B& B1&B2.R4 ARRAR2ARRA"
840 GB$="R2R@71@MO3V15L8Q4DQ8G>D& D1& D2RER @93V14E16@71F2&F.V15EF C2@90V11C4V15
@71<Q4DQ8G>D& D1&D2RER <@92V14B16>@71C2&C.V15<BR F2&F8"
850 AB$="R2R@84@MO3V12L8RQ4DQ8G>D& D1& D2RER @93V11E16@84F2&F.V12EF C2@90V7C4V12
@84<Q4DQ8G>D& D1&D2RER <@92V11B16>@84C2&C.V12<BR F2"
860 '
870 BCA$="@72C@69D@63G@72CC@69D@63G@69D@72C@69D@63G@72CC@69D@63E@69D"
880 BC$=B8A$+B8A$+">@64@LE<@M@62D@64G@62DDDD@69D"+BCA$+"@72C@69D@63G@72CC@69D@63
V8L16V10GV13GV15GGL8@69DD@63G@69D"
890 CC$="GGGGGGGB& BBBBBBBB BBB>CRDDE& EEEEEEED&DDDDDDDC&CCCCCCCC<B>CRC"
900 DC$="@76GGG@77G@76GGG@77B& B1 BBR>CRD4E& E2..D1C&C1<B>CRC"
910 EC$="RRRDRRRE& E1 D+D+4ERF+4G& G2..F+1E&E1DERE"
920 FC$="RRRBRRRB& B1 BB4>CRD4E& E2..D1C&C1<B>CRC"
930 GC$="Q6E4.G4A4Q8B&B1>@91V14D@71D+4V15ERF+RG&G2.BA&A2F+2F+GRC&C1"
940 AC$="RQ6E4.G4A4Q8B&B1>@91V11D@84D+4V12ERF+RG&G2.BA&A2F+2F+GRC1"
950 '
960 BD$="@72C@69D@64@RE@M@69D"+BCA$+"@72C@69D@63G@72C@69DD@63G@69D@72C@64L16>@LE
32E32EEE<@MA32A32AAA@REEEEL8E@M"+BCA$
970 CD$="RDRE& EEEEEEED& DDDDDDDC& CCCCCCCC CCCCCDRE& EEEEEEED& DDDDDDDC&"
980 DD$="RDRE1D1C1&C2&C&CDRE&E2..D1C"
990 ED$="RF+RG1F+1E1&E2&E&EF+RG&G2..F+1E"
1000 GD$="RF+RG&G2.@92V14A+16@71B16V15A&A2>D4.C1&C1<G&G2.@92V14A+16@71B16V15A&A2
F+2"
1010 AD$="RRF+RG&G2.@92V11A+16@84B16V12A&A2>D4.C1&C1<G&G2.@92V11A+16@84B16V12A&A
2F+4."
1020 '
1030 BE$="@72C@69D@63G@72CC@69D@63G@64@LB16@MG16@69DD@63G@69D4D@64G@69D"+BCA$+"@
72C@69D@63G@72CC@69D@63G@69D@72C@69D@63G@72CC@69D@63G@69D@72C@69D@63V9DV11DV13DV
14DV15DDDDDD
1040 CE$="CCCCCCCC<B>CRCRDRE& EEEEEEED&DDDDDDDC&CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
1050 DE$="C1<B>CRCRDRE1D1C1&C2&C&C1&C1"
1060 EE$="E1DERERF+RG1F+1E1&E2&E&E1&E1"
1070 GE$="@91V14F+@71G4V15C4&C1F+RG&G2.@92V14A+16@71B16V15A&A2>D4.E1&E1&E1&E2&E"
1080 AE$="R@91V11F+@84G4V12C4&C1F+RG&G2.@92V11A+16@84B16V12A&A2>D4.E1&E1&E1&E2"
1090 '
1100 INPUT "Ver.  1.04(Y/N)";Y$
1110 IF Y$="N" THEN 1320
1120 PRINT "PLAYING NOW!"
1130 CMD PLAY #5,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$,G0$
1140 CMD PLAY #5,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$
1150 CMD PLAY #5,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G2$
1160 CMD PLAY #5,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G3$
1170 CMD PLAY #5,B4$,C4$,D2$,E2$,F2$,G2$
1180 CMD PLAY #5,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$,G5$
1190 CMD PLAY #5,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$,G6$
1200 CMD PLAY #5,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$,G7$
1210 CMD PLAY #5,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$,G8$
1220 CMD PLAY #5,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$,G9$
1230 CMD PLAY #5,BA$,CA$,DA$,EA$,FA$,GA$
1240 CMD PLAY #5,BB$,CB$,DB$,EB$,FB$,GB$
1250 CMD PLAY #5,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$,G8$
1260 CMD PLAY #5,BC$,CC$,DC$,EC$,FC$,GC$
1270 CMD PLAY #5,BD$,CD$,DD$,ED$,DD$,GD$
1280 CMD PLAY #5,BE$,CE$,DE$,EE$,DE$,GE$
1290 CMD PLAY #5,BF$,CF$,DF$,EF$,FF$,GF$
1300 GOTO 1150
1310 '
1320 PRINT "PLAYING NOW 'Ver.  1.05'"
1330 CMD PLAY #5,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$,G0$
1340 CMD PLAY #5,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$
1350 CMD PLAY #5,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G2$
1360 CMD PLAY #5,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G3$
1370 CMD PLAY #5,B4$,C4$,D2$,E2$,F2$,G2$
1380 CMD PLAY #5,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$,G5$
1390 CMD PLAY #5,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$,G6$
1400 CMD PLAY #5,B7$,C7$,D7$,E7$,A7$,G7$
1410 CMD PLAY #5,B8$,C8$,D8$,E8$,A8$,G8$
1420 CMD PLAY #5,B9$,C9$,D9$,E9$,A9$,G9$
1430 CMD PLAY #5,BA$,CA$,DA$,EA$,FA$,GA$
1440 CMD PLAY #5,BB$,CB$,DB$,EB$,AB$,GB$
1450 CMD PLAY #5,B8$,C8$,D8$,E8$,A8$,G8$
1460 CMD PLAY #5,BC$,CC$,DC$,EC$,AC$,GC$
1470 CMD PLAY #5,BD$,CD$,DD$,ED$,AD$,GD$
1480 CMD PLAY #5,BE$,CE$,DE$,EE$,AE$,GE$
1490 CMD PLAY #5,BF$,CF$,DF$,EF$,AF$,GF$
1500 GOTO 1350
```


★4月号のパソコン・レクチャーの最後のコマを見て一言。「いい年してミニスカートなぞはかぬよーに」(兵庫県芦屋市・最後のLEST ASS★19才)……【つぐ美：いい年をしてっていうのはどういうことよ！ 私はまだミニスカートが似合う20代なんだから。失礼しちゃうわ。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01)＋FM音源ボード(要NEW FM音源ドライバー)用

アーケード版

パロディウスだ！

〜ピエロの涙も三度まで(2stBGM)〜

©KONAMI

桐畑厚宏

あいさつ

みなさんこんにちはA.Kです。今月はパロディウスだ！の2面のBGM「ピエロの涙も三度まで」をプログラムしました。

ぜひ打ち込んで聴いてください。

プログラムと曲

なんとか8パートでできました。オーケストラ・ヒット の音はかなりガンバッたのでけっこういい音がでてると思います。

その他

「3年間というのは本当に短かったなぁ」。と言うのもじつは今日3月15日は卒業式なのだ。高校に入ってお金をためてはやくMIDIを買うぞ！

最後に

2月号で言ったようにSCCで作った曲を毎月送りたいと思いますのでよろしくおねがいします。

GORRY先生より一言

68k版も無事発売されたパロディウスだ！です。ドラムスなんかはフレーズ・サンプリングも使ってがんばっているようですね。

さてこの曲ですが，それぞれの音色がいまいちかみ合っていない感じがします。オーケストラ・ヒットなども無理やり入れたような感じに聴こえます。

ちなみに…原曲はFM6＋PCM2〜3だったと思いました。

by 神奈川県秦野市・JUPI-RACI-AN Corp



評…な、なんと〜〜〜(影)

パロディウスだ！〜ピエロの涙も三度まで(2stBGM)〜のミュージック・プログラム・リスト

```
1000 DEFINT A-Z:INIT:CLS 0:SCREEN
1010 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X1Q8O4L4P3^20V10S0,0,0,0"):NEXT
1020 A$=USR4("P"):A$=USR2("0"):RESTORE
1030 DIM A(4,10):RESTORE
1040 FOR T=0 TO 15:PRINT "TONE No.";T;:PRINT CHR$(&H1E)
1050 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10
1060 READ A(I,J)
1070 IF INKEY$(0)=" " THEN J=10:I=4:T=5
1080 NEXT:NEXT
1090 B$=USR1(CHR$(T)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1100 NEXT T:KEY 0,""
1110 '                                                @0  BASS
1120 DATA 48, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1130 DATA 31, 12,  6,  6,  2, 32,  0,  8,  0,  0,  0
1140 DATA 31, 10,  5,  6,  2, 47,  0,  0,  0,  0,  0
1150 DATA 31,  7,  5,  6,  2, 23,  1,  0,  0,  0,  0
1160 DATA 31,  7,  5,  6,  2,  0,  1,  0,  0,  0,  0
1170 '                                                @1  B.D
1180 DATA  5, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1190 DATA 30, 13,  0,  7, 13, 10,  0,  0,  0,  0,  0
1200 DATA 31, 12,  0,  7, 12,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1210 DATA 31, 12,  0,  7, 13,  0,  0,  0,  0,  1,  0
1220 DATA 31, 21,  0,  8, 12,  0,  0,  1,  0,  0,  0
1230 '                                                @2  S.D
1240 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1250 DATA 31,  0,  0,  0,  2, 13,  0, 15,  0,  1,  0
1260 DATA 31, 13,  9,  7, 15,  0,  0,  3,  0,  2,  0
1270 DATA 31, 17,  9,  8, 15, 18,  0,  2,  0,  3,  0
1280 DATA 31, 15,  9,  8, 15,  0,  0,  1 , 0 , 1 , 0
1290 '                                                @3  MAIN BRASS
1300 DATA 61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1310 DATA 18,  6,  0,  6,  3, 28,  0,  1,  7,  0,  0
1320 DATA 20,  1,  0,  8,  1, 11,  0,  1,  3,  0,  0
1330 DATA 20,  1,  0,  8,  1, 11,  0,  1,  3,  0,  0
1340 DATA 14,  1,  0,  8,  1, 10,  0,  1,  3,  0,  0
1350 '                                                @4  MAIN 2
1360 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1370 DATA 31,  0,  0,  8,  1, 22,  0,  4,  7,  0,  0
1380 DATA 11,  0,  0,  8,  1,  3,  0,  4,  7,  0,  0
1390 DATA 31,  1,  0,  8,  1, 21,  0,  2,  3,  0,  0
1400 DATA 12,  1,  0,  9,  1,  2,  0,  2,  3,  0,  0
1410 '                                                @5  BACK FLUTE
1420 DATA 44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1430 DATA 31,  2,  0,  6,  3, 32,  0,  2,  7,  0,  0
1440 DATA 16,  3,  0,  8,  4,  1,  0,  2,  7,  0,  0
```


☆☆☆☆☆←左に見えるのが北斗七星です。上には北極星ならぬプログラムが光輝いています。(北海道札幌市・つぐ美ちゃんの弟分MADIN16才)……【つぐ美：きれいだけどあわせるのが大変だったんだから。】
☆☆

```
1450 DATA 31,  2,  0,  6,  3, 31,  0,  2,  3,  0,  0
1460 DATA 16,  3,  0,  8,  4,  1,  0,  2,  3,  0,  0
1470 '                                                    @6  C.C
1480 DATA 41, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1490 DATA 31, 31,  0,  0,  1,  7,  0, 14,  7,  2,  0
1500 DATA 31, 28,  2,  0,  4, 16,  0, 12,  7,  3,  0
1510 DATA 31, 22,  0,  0,  4, 10,  0,  1,  7,  1,  0
1520 DATA 25, 19, 11,  6,  0,  0,  0, 13,  0,  0,  0
1530 '                                                    @7  HIHAT
1540 DATA 44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1550 DATA 31,  5,  6,  0,  5,  2,  0, 15,  7,  1,  0
1560 DATA 31, 17,  4, 15, 15,  2,  0,  3,  0,  2,  0
1570 DATA 31, 20,  6,  3,  3,  5,  0,  1,  7,  2,  0
1580 DATA 31, 25,  6, 15, 15,  0,  2,  7,  0,  3,  0
1590 '                                                    @8  TOM
1600 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1610 DATA 31,  0,  0,  0,  0, 13,  0,  4,  0,  1,  0
1620 DATA 31, 15,  9,  8, 13,  0,  0,  2,  0,  2,  0
1630 DATA 31, 15,  9,  8, 13, 20,  0,  0,  0,  3,  0
1640 DATA 31, 13,  9,  8, 13,  0,  0,  1,  0,  1,  0
1650 '                                                    @9 O.HIT  1
1660 DATA 60, 15,  3,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1670 DATA 31,  5,  0,  5,  4, 22,  0,  2,  3,  0,  0
1680 DATA 16, 10,  0, 10,  4,  0,  0,  2,  3,  0,  0
1690 DATA 31,  5,  0,  5,  4, 23,  0,  0,  7,  0,  0
1700 DATA 16, 10,  0, 10,  4,  4,  0,  1,  7,  0,  0
1710 '                                                    @10 O.HIT 2
1720 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1730 DATA 31,  3,  0,  8,  4, 30,  0,  2,  7,  0,  0
1740 DATA 20, 10,  0, 12,  4,  2,  0,  2,  7,  0,  0
1750 DATA 31,  3,  0,  8,  4, 31,  0,. 0,  3,  0,  0
1760 DATA 18, 10,  0, 12,  4,  0,  0,  1,  3,  0,  0
1770 '                                                    @11 D.GUITAR
1780 DATA 40, 15,  3,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1790 DATA 31,  8,  1,  0,  3, 10,  0,  3,  4,  0,  0
1800 DATA 18,  5,  1,  8,  3, 28,  0, 14,  4,  0,  0
1810 DATA 31,  8,  1,  9,  3, 23,  0,  7,  7,  0,  0
1820 DATA 31, 12,  1,  8,  3, 10,  0,  1,  7,  0,  0
1830 '                                                    @12  STRING  2
1840 DATA 61, 15,  3,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1850 DATA 20,  3,  0,  4,  1, 28,  0,  2,  0,  0,  0
1860 DATA 12,  1,  0,  9,  1, 28,  0,  8,  7,  0,  0
1870 DATA 12,  1,  0,  9,  1, 33,  0,  6,  0,  0,  0
1880 DATA 12,  1,  0, 10,  1,  5,  0,  4,  3,  0,  0
1890 '                                                    @13  TINDONYA
1900 DATA 60, 15,  3,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1910 DATA 31,  0, 15, 15, 15,  4,  0, 15,  7,  3,  0
1920 DATA 31, 21,  5, 15, 15,  0,  0,  8,  0,  2,  0
1930 DATA 31, 21, 10, 15, 15, 19,  0, 12,  3,  3,  0
1940 DATA 31, 21, 10, 15, 15,  0,  0,  8,  0,  2,  0
1950 '                                                    @14  SAKAKUHA
1960 DATA  4, 15,  3,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1970 DATA 31,  5,  1, 15, 12, 40,  0,  2,  7,  0,  0
1980 DATA 18,  8,  2, 15, 12,  7,  0,  1,  7,  0,  0
1990 DATA 31,  5,  1, 15, 12, 50,  0,  1,  3,  0,  0
2000 DATA 18,  8,  2, 15, 12,  7,  0,  2,  3,  0,  0
2010 '                                                    @15  TOM  2
2020 DATA 59, 15,  3,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
2030 DATA 31, 31,  0,  3,  0,  0,  0, 15,  0,  1,  0
2040 DATA 31, 21,  0,  8, 11, 15,  0,  1,  0,  0,  0
2050 DATA 31, 21, 12,  8, 14, 20,  1,  1,  0,  1,  0
2060 DATA 31, 10, 12, 10,  0,  0,  2,  2,  0,  0,  0
2070 '
2080 DEFSTR A-H:DIM A(10),B(10),C(10),D(10),E(10),F(10),G(10),H(10)
2090 '---------- [ MAIN ]
2100 A(0)="T170 R4. [0 @3 Q8 ^40 V12 S210,8,15,32 O4 L8
2110 A(1)="|:G2.&GF+&F+2.&F+F&F2.&FG&G1:|@4S210,8,10,32
2120 A(2)="D4F+2E4G2&GF+C+D<B4>E2F+4<B2&B>EC+<B A4>E2F+4A2&AEEF+A2&AF+BAE2&E12C+
12<B12A12G12E12
2130 A(3)="> D4F+2E4G2&GF+C+D<B4>E2F+4A2&AGF+G F+C+F+D+E<B>EC+ D<F+B>C+<AB>C+D E
2<B.>D.F+A2 L16AGF+EDC+<BA L8
2140 A(4)="O4@12 DC+DC+D4C+4E4D16F+16A16>D16F+2 GF+GF+ED<AF+D4&D>DC+2
2150 A(5)="<B<BBBB4A4>B<BBBB4A4L16B4>B->DEB-B-4<A>C+EAA4<DF+A>DL8<D<A4>D ]
2160 FOR I=0 TO 5:A$=USR2("1"+A(I)):NEXT
2170 '
2180 A(0)="R4. [0 @3 Q8 ^20 S210,8,15,32 O4 L8 V12
2190 A(1)="|:D2.&DD&D2.&D<B-&B-2.&B-B&B1>:|@4S210,8,10,32V9R8.
2200 A(3)=">D4F+2E4G2&GF+C+D<B4>E2F+4A2&AG16@3V11O3P1E16G16C+2<B2A2>C+DEF+G2D.F+
.A>C+2L16C+<BAGF+EDC+L8 V9
2210 A(4)="@12O3 F+EF+EDDEED4D2>D16F+16A16>D16<<GAGAAAED<A4.>F+E2>
2220 A(5)=">E<EEEF+<B>DF+>E<EEEF+<BDF+>E4<B-2A2F+4.R4. ]
2230 FOR I=0 TO 5:A$=USR2("2"+A(I)):A(I)="":NEXT
2240 '---------- [ BACK ]
2250 B(0)="R4.[0 @5 Q8 ^32 O4 L16 V9 O5
2260 B(1)="|:4AF+D<A>GD<AF+>:||:B-FD<B->FD<B-F>:||:4GD<GD>:|
2270 B(2)=B(1)
2280 B(3)="<|:8DF+A>D<:||:16EGB>E<:||:4DF+A>D<:||:EA>C+E<:|E12>C+12<B12A12G12E12
2290 B(4)="|:8DF+A>D<:||:8EGB>E<:|@3V11O3L8S210,8,10,32P2
2300 B(5)="F+2E2D2EF+GAB2G.B.>DE2L16EDC+<BAGF+E
2310 B(6)="@12O3L8 AGAGF+GAGA4F+2>D16F+16A16>D16<<B>D<B>DC+D<AA<A4.>BA2
2320 B(7)="|:>G<GGGA<B>F+A:|G4D2E2D4.R4. ]
2330 FOR I=0 TO 7:A$=USR2("3"+B(I)):B(I)="":NEXT
2340 '---------- [ BASS ]
2350 C(0)="R4.[0 @0 Q8 L8 ^20 V13 O2
2360 C(1)="|:8D4DD:DA>D<D&:|D>D<D>D<
2370 C(2)="|:DDADD>D<DA:||:EEBEE>E<EB:||:AA>E<AA>A<E>A<:|DDADD>D<DA AA>E<AE12>>C
+12<B12A12G12E12
2380 C(3)="<|:DDADD>D<DA:||:EEBEE>E<EB:|F+F+B4EEA4DDA-4>A-B>C+D
2390 C(4)="<<|:4E>E<:||:4A>A<:|O3@14V13S210,9,16,8|:3D>D<A>AD>D<<A>A<:|E>E<A>AC+
>C+<<<A>A<S0,0,0,0
2400 C(5)="@3O3Q5C+4D4E4D4C+4D4E4F+4 Q7E4R2F+4R4D4.<E4A ]
2410 FOR I=0 TO 5:A$=USR2("4"+C(I)):C(I)="":NEXT
2420 '---------- [ O.HIT 1/D.GUITAR ]
2430 D(0)="R4. [0 @9 Q8 ^40 V15 O4 L8
2440 D(1)="|:4D4@11O2DDD:DD@9O4D&:|D&D4@9O4
2450 D(2)=D(1)+"
2460 D(3)="@9O4D4@11O2|:7DD:|@9O4E4@11O2|:7EE:|@9O4A4@11O2|:7AA:|@9O4D4@11O2|:6D
:|@9O4E4@11O2AAA12O5@9C+12<B12A12G12E12
2470 D(4)="@9O4D4@11O2|:7DD:|@9O4E4@11O2|:7EE:|@9O4F+2E2D2@11O2C+DEF+
2480 D(5)="@9O4E4@11O2|:3EE:|@9O4A4@11O2|:3AA:|
2490 D(6)="^20O4@12V11R8.P2DC+DC+D4C+4E4D16F+16A16>D16F+2 GF+GF+ED<AF+D4.>DC+2
2500 D(7)="<|:B<BBBB4:A4>:|A16 ^40V14@9O4G2.A2D2. ]
2510 FOR I=0 TO 7:A$=USR2("5"+D(I)):D(I)="":NEXT
2520 '---------- [ O.HIT 2 ]
2530 E(0)="R4. [0 @10 Q8 ^20 V15 O3 L8 P1 S210,8,9,34
2540 E(1)="|:3D2.RD&:|D1|:3D2.RD&:|D1L1<D&DE&EA&ADE2>L12RC+<BAGE
2550 E(2)="L1D&DE&E>F+2E2D1E1A1O3@14V11P1R8.^20L8|:3D>D<A>AD>D<<A>A<:|E>E<A>AC+>
C+<<<A>A<
2560 E(3)="@3O3Q5C+4D4E4D4C+4D4E4F+16@10Q8V15O3P1G2.A2D2.]
2570 FOR I=0 TO 3:A$=USR2("6"+E(I)):E(I)="":NEXT
2580 '---------- [ DRUMS ]
2590 F(0)="V15 Q8 ^20 O1 S255,0,80,0 @8 L8>CP1G16P2C16<G8 O1 S0,0,0,0 [0
2600 F(1)="@1C4@2C4@1C4@2C@1C|:3R4@2C4@1C4:@2C@1C:|@8S255,0,80,0>P1G16P3C16<P2G
2610 F(2)="S0,0,0,0@1C4@2C4@1C4@2C@1C|:3R4@2C4:@1C4@2C@1C:|C24C24C24S255,0,80,0P
1>@8C16<P3G16>P2G16P3C16<GS0,0,0,0O1
2620 F(3)="|:8@1CC@2C@1C:C@7O5CO1@2C@7O5CO1:|@2C24C24L12S255,0,80,0@8O2P1GGGP3C<
P2GS0,0,0,0L8
2630 F(4)="|:4@1CC@2C@1CCO5@7CO1@2C@7O5CO1:||:3O5@6C4>@7C4:|
2640 F(5)="S255,0,80,0O2P1@8G24G24G24P3C16<P2G16S0,0,0,0@2C16C16C
2650 F(6)="@1C4@2C@1CC@8O2P1(C,1C)O1@2C@8P2(G,C)
2660 F(7)="@1C4S255,0,120,0@15O3P1C16C16P2<GS0,0,0,0O1L16@2CCCC@8S255,0,80,0>P1G
P3CP2<G8
2670 F(8)="@13O4L8S0,0,0,0V13|:15C>C<:|V15O2@8P1(G,C)16P3(C,1C)16P2<(G,C)
2680 F(9)="@13O4V13|:8C>C<:|V15O5@6C2S255,0,20,0@8O2P1G16P3C16<P2GS0,0,0,0@6O5C2
C4.L16@2O1CCCCC8L8 ]
2690 FOR I=0 TO 9:A$=USR2("7"+F(I)):F(I)="":NEXT
2700 '---------- [ ETC. ]
2710 G(0)="R4.[0  V15 ^24 @6 O5 Q8 L16
2720 G(1)="|:4C4.@7CCR8CC:R8@6C8&:|R4@6|:4C4.@7CC:R8CCR8@6C8&:|R2
2730 G(2)="@10^32O3V15P2S210,8,9,32L1 D&DE&EA&ADE2L12R>C+<BAGEL1
2740 G(3)="D&DE&EV15@1O1C2C2C2R2O5@6C1C1 L8
2750 G(4)="O4@12V11R4R16P1DC+DC+D4C+4E4D16F+16A16>D16F+2 GF+GF+ED<AF+D4.>DC+2
2760 G(5)="<|:B<BBB:B4A4>:|B8.V15O1@1C2.C2C4.R4. ]
2770 FOR I=0 TO 5:A$=USR2("8"+G(I)):G(I)="":NEXT
2780 '
2790 A$=USR4("P")
```

X1

★3月号から買いはじめました。パソコンを持っていない私でも楽しめる雑誌だと思ったので，これからはずっと買い続けていきたいと思っています。つぐ美さんの写真集を送ってください。(兵庫県神戸市・BCL少年14才)……【つぐ美：私の写真集はとっても高いのよ。】

PC-9801/286シリーズ(N88-BASIC(86))+MT-32+MIDI
MMLドライバ(90年11月号掲載)用

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

「ACTRAISER」

—ブラッドプール〜カサンドラ—

©ENIX
©古代　祐三

川田　明儀

はじめに

えーと，まず最初に98用のMIDI-MMLドライバを使った投稿がなかなか載らなかったので，どうしようかと思っていたら，4月号に載っていたので，送ることにしました。

曲はあの古代祐三さんの作曲した，スーパーファミコン用ゲーム，〝アクトレイザー〟です。その中の〝ブラッドプール〜カサンドラ〟です。

このゲームの曲を聞いたときは，ハッキリ言って「アーケード・ゲーム顔負けじゃん」と思ったくらい驚いた。スーパーファミコンはすごい！とつくづく思い知らされました。

入力方法

'90年の11月号に載っているMMLドライバーをRUNしてから打ち込んでください。

F7 キーを押すと音楽STOP，F8 キーを押すとフェード・アウトします。

プログラムは，これといって特別なことはしていませんが，QコマンドやVコマンドを多用しているので，少々見にくくなってしまいました。短いと思うのでがんばって入力してください。あと，低音を少し上げるといいかもしれません。

●参考にしたもの

・アルファレコード，アクトレイザー　古代祐三

・ベーマが91年4月号の「アサルト」

荒木先生より一言

今手元にあるMIDI対応の投稿の中ではこの曲が一番使いこなしが上手だったんだよね。特上のデキとまでは言えないまでも，まとめかたがうまくて(ここが重要)気持ちよく聞けます。

で，特上のデキにするにはどうするか。全般的におとなしめの感じがするので，もっと発音数をふやしてハデめにしあげるとよいと思います。

それにしても先月の「一言」はいったい何だったんだ？　編さんいわく，「謎が謎を呼ぶ」だって…。



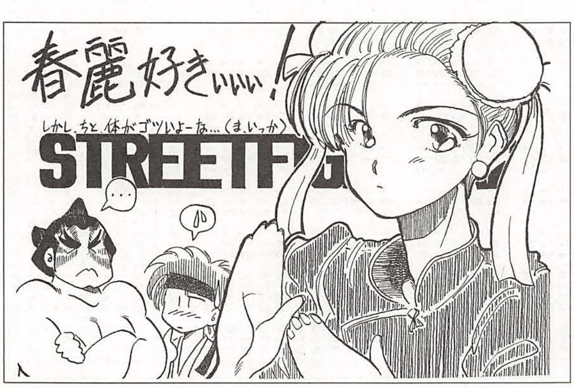
by 埼玉県東松山市・DUYO

評…まあ、かわいい(つぐ美)



by 兵庫県三木市・GILPHER

評…ソーサリアン本よろしく(編)



by 愛知県名古屋市・TOHT

評…今月号で大特集やってるよ(編)



by 神奈川県綾瀬市・すざく

評…き、きまってるわい(Dr・D)

★COMBOの広告を見てください。そのページの右下を見て！「トライサムが目印…」って書いてあるでしょ。そっからモスバーガー方面にまっすぐ歩くと道にでる。酒屋を左に曲がる。30歩歩いて左につきあたる。私の家だ。(東京都北区・横山博文13才)……【影：まあ。】

「ACTRAISER」―ブラッドプール～カサンドラ―のプログラム・リスト

```
1 'save "actrai.m32
10 '////////////////////////////////////////////////////////////////////////
20 '///                          ACTRAISER                            ///
30 '///                          アクトレイザー                          ///
40 '///                   - ブラッドプール～カサンドラ -                  ///
45 '////////////////////////////////////////////////////////////////////////
50 CLEAR ,&H9D00
60 DEFSTR A-F:DEFINT G-Z
70 DIM A(4)
80 M.INIT(1):M.VINIT()
90 FOR I=1 TO 32:M.ALLOC(I,110):M.TRK(I,"r8"):NEXT
100 M.TEMPO(152)
110 M.REVERB(1,5,5)
120 KEY 7,"m.stop()"+CHR$(13):KEY 8,"m.fadeout(30)"+CHR$(13)
130 '-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-
1000 '  Violin ------------------------------------------------------------
1010 A(0)="@49@cv100v100l16o6Q7 @p8 r8gg ¦:0 l16o7Q7v100
1020 A(1)="¦: o7c8>grggr8g8a-r8.a-r a-8b-r8.b-rb-8a-rr4 <c8ggg8ggg8a-r8.a-r a-8b
-r8.b-rb-8a-rr4 :¦
1030 A(2)="v90o6Q6l8 rgrgrf+rf+ ¦: rfrfrere :¦ re-re-rdrd ¦:4 r1 :¦
1040 A(3)="v110 ¦: f+r2..f+r4.f+r4. :¦¦: gr2..gr4.gr4. :¦  :¦
1050  FOR I=0 TO 3:M.TRK(1,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(2,1)
1055 '
1060 '  Violin ------------------------------------------------------------
1070 A(0)="@49@cv100v100 @p8 r4 ¦:0 l16o6Q7v100
1080 A(1)="¦: r2c8d-r8. d-rd-8e-r8.e-re-8d-rr4 <r8ccc8ccc8d-r8.d-rd-8e-r8.e-re-8
d-rr4> :¦
1090 A(2)="v90o6Q6l8 rcrc>rbrb ¦: rb-rb-rara :¦ ra-ra-rgrg ¦:4 r1 :¦
1100 A(3)="v110¦: f+r2..f+r4.f+r4. :¦¦: gr2..gr4.gr4. :¦  :¦
1110  FOR I=0 TO 3:M.TRK(2,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(2,2)
1120 '
2000 '  Trumpet -----------------------------------------------------------
2010 A(0)="@90@cv80 @p4 r4 ¦:0 l8o5Q6v100
2020 A(1)="¦: r1r1 r4gr4.gr rQ6b-<Q4crrQ6fQ4gr> :¦ v85o6Q8 g2f+2f2e2f2e2e-2d2
2030 A(2)="v115o6 Q6dQ3f+Q6dQ3f+Q6fQ3a-d<d Q6>df+d-fdf+e-g eQ3g+Q6eQ3g+Q6gQ3b-e-
<e >Q6eg+e-geg+fa
2040 A(3)="l12Q7 ¦: v110 a+a+a+a+2. v+5r4a+a+a+ v+5a+a+a+ /a+r6 :¦v+5a+a+a+
2050 A(4)="       ¦: v110 b b b b 2. v+5r4b b b  v+5b b b  /b r6 :¦v+5b b b  :¦
2060  FOR I=0 TO 4:M.TRK(3,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(3,3)
2070 A(0)="@92@cv100 @p6r4 ¦:0 l8o5Q6
2075  FOR I=0 TO 4:M.TRK(11,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(6,11)
2077 '
2080 '  Trumpet -----------------------------------------------------------
2090 A(0)="@90@cv80 @p4 r4 ¦:0 l8o5Q6v100
2100 A(1)="¦: r1r1 r4cr4.cr rQ6fQ4grrQ6b-<Q4cr> :¦ v85o6Q8 c2>b2b-2a2b-2a2a-2g2
2110 A(2)="v115o6 Q3rcrcQ6>b<Q3cr4 Q6rdrd-rdre- rQ3drdQ6c+Q3dr4 Q6rere-rerf
2120 A(3)="l12Q7 ¦: v110 eeee2. v+5r4eee v+5eee /er6 :¦v+5eee
2130 A(4)="       ¦: v110 ffff2. v+5r4fff v+5fff /fr6 :¦v+5fff  :¦
2140  FOR I=0 TO 4:M.TRK(4,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(3,4)
2150 A(0)="@92@cv100 @p6r4 ¦:0 l8o5Q6
2155  FOR I=0 TO 4:M.TRK(12,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(6,12)
2157 '
3000 '  Fr Horn & Xylophone -----------------------------------------------
3010 A(0)="@94@cv100v110 @p10 r4 ¦:0 l8o5Q3
3020 A(1)="¦:4¦: Q3ccQ7v+15cQ3v-15c :¦ cQ7v+15cQ3v-15d-c cQ7v+15d-Q3v-15e-d- :¦
3030 A(2)="@104l16o6Q8@p11 gggg gggg f+f+f+f+ f+f+f+f+ ¦: ffff ffff eeee eeee :¦
 e-e-e-e- e-e-e-e- dddd dddd
3040 A(3)="@cv115l8 r1rf+rfrf+rg r1rg+rgrg+ra l16 ¦:16 f+d+g+d+ :¦¦:16 geae :¦ @
94@cv100@p10  :¦
3050  FOR I=0 TO 3:M.TRK(5,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(4,5)
3060 '
3070 '  Fr Horn & Xylophone -----------------------------------------------
3080 A(0)="@94@cv100v110 @p10 r4 ¦:0 l8o4Q3
3090 A(1)="¦:4¦: Q3ggQ7v+15gQ3v-15g :¦ gQ7v+15gQ3v-15a-g gQ7v+15a-Q3v-15b-g :¦
3100 A(2)="@104@cv115@p11o6Q8 ¦:5 r1 :¦ rdrd-rdre- r1rere-rerf ¦:8 r1 :¦ @94@cv1
00@p10  :¦
3110  FOR I=0 TO 2:M.TRK(6,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(4,6)
3120 '
4000 '  Fr Horn & Fretless ------------------------------------------------
4010 A(0)="@93@cv115v120l8o3Q8 rg16g16 ¦:0 l8o3Q8v120
4020 A(1)="¦: c1&c2.rg <c1cr>a-rgrc /g16g16 :¦r
4030 A(2)="@71@cv127v127 l4>a-<dd->g ¦: g-<c>bf :¦ eb-a-e- <
4040 A(3)="@93@cv115v120 l8 d2rv+5d<d>a v-5Q4a-r<dr>a-r<e-r >Q8e2rv+5e<e>b- v-5Q
4b-r<er>b-r<fr
4050 A(4)="Q8v125 ¦: >f+4r<d+g+2 ¦: >f+6<d+12g+4 :¦ :¦¦: >g4r<ea2 ¦: >g6<e12a4:¦
:¦  :¦
4060  FOR I=0 TO 4:M.TRK(7,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(5,7)
4070 '
4080 '  Fr Horn -----------------------------------------------------------
4090 A(0)="@93@cv115v120 r4 ¦:0 l8o3Q4
4100 A(1)="¦:13 r1 :¦ r4grr4ar r1 r4arr4br ¦:8 r1 :¦  :¦
4110  FOR I=0 TO 1:M.TRK(8,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(5,8)
4120 '
5000 '  S.Drum ------------------------------------------------------------
5010 A(0)="@cv120v110l16o3Q8 r8dd ¦:0
5020 A(1)="¦:16 v110d4r8v75dv90d :¦ v85 ¦:8 r4d4 :¦¦:4 r1 :¦
5030 A(2)="¦:4 v125d4 ¦:7 v120dv100dv85dv70d :¦:¦  :¦
5040  FOR I=0 TO 2:M.TRK(9,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(10,9)
5050 '
5060 '  Cymbal ------------------------------------------------------------
5070 A(0)="@cv120v120l4o4Q8 r ¦:0
5080 A(1)="¦:¦: c+r2.r1 :¦ :¦¦:4 r1 :¦¦:6 c+r2.r1 :¦  :¦
5090  FOR I=0 TO 1:M.TRK(10,A(I)):NEXT:M.ASSIGN(10,10)
5100 '
5200 M.PLAY()
```

★ありありころころ，ありころころ，ありころころ，ありころころ，影さんまってえなあ～。スキだがねー。ありありころころ……。(岐阜県益田郡・門 辰昭15才)……【つぐ美：アリさんがでてくる季節ですね。編：いらない人もでてきますね。ねっ影さん。影：ん。】

X68000版NAGDRV用(1990年12月号発表)(要CM-64)

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

アーケード版

パロディウスだ!

～ピエロの涙も三度まで(2st BGM)～ ©KONAMI

野口　英二

感　謝

ベーマガ5月号に載せていただきありがたく思っています。これからもどんどん送りますので見てやってください。

内　容

パロディウスだ! ～2st.BGM～ ピエロの涙も三度まで………だ。

プログラムについて

ベーマガ5月号に載ったものと同じ音色を使っています。だから前に打ち込んだ人はSETUPから打ち込みましょう(はじめのボリューム・センスは入れてね)。

プログラムのしくみ

例によって前回と同じようにドラムは重ねまくっています。OPMのスネアドラムの音色は，たたく部分とノイズの部分を作っています。

最後に

前のパロディウスの1面を送ったときの段回では，この曲は未完成だったので原稿はつけられなかったのであります。

●参考にしたもの

・ベーマガの楽譜

・前のプログラム

荒木先生より一言

イェーイ!!サイレント解いたぜっ!!の荒木です。X68Kにも登場した『パロディウスだ!』アーケード版。デキははっきり言ってバッチグーです。もうほとんど言うことはないですが，何度も言うようにリストを短くする努力を。

なお，今月から行番号とファイル名(最初の)がつくようになりましたが，これは見やすくするためにGORRY先生のツールで強制的につけたものなので，実際には打ち込まないでください。

パロディウスだ!～ピエロの涙も三度まで(2st BGM)～のミュージック・プログラム・リスト

```
=============== paro08.ms ===============
  1 : *-----------------------------------------------------*
  2 : *                                                     *
  3 : *   P A R O D I U S だ ！                              *
  4 : *                                                     *
  5 : *          ピ エ ロ の 涙 も 三 度 ま で                  *
  6 : *                                                     *
  7 : *     - - -  2 s t .   B G M - - -                     *
  8 : *                                                     *
  9 : *   P r o g r a m m e d   B y   E . N o g u c h i     *
 10 : *                                                     *
 11 : *-----------------------------------------------------*
 12 :
 13 : #title            PARODIUSだ！ -- 2st. BGM --
 14 : #programmer       EIJI NOGUCHI
 15 : #composer         KONAMI
 16 : #midi-module      CM-64
 17 : #octave-x-mode    TRUE(1)
 18 : #tempo-mode       TRUE(1)
 19 : #midi-tie-mode    TRUE(1)
 20 : #volume-sens      5
 21 :
 22 : *-------------------------------------------------------
 23 :
 24 : *- -   前 と 同 じ   - -
 25 :
 26 : *          AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2 AME      MELODY
 27 : VS0000={  18,  7,  5,  5,  2, 28,  0,  1,  0,  0,  0,
 28 :           31,  2,  5,  7,  2,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
 29 :           31,  2,  5,  7,  2,  2,  0,  1,  0,  0,  0,
 30 :           20, 10,  5,  7, 10,  0,  0,  2,  0,  0,  0,
 31 : *        CON FBL  SM VLM
 32 :            5,  7, 15,  0}
 33 :
 34 : *          AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2 AME      PERCUSSION
 35 : VS0001={  31, 20,  0,  3, 15, 44,  0,  1,  0,  2,  0,
```


★僕がベーマガを買った理由……①ゲームだけでなくプログラム等他の記事が充実していたから。②値段が安かったから。③電波の他の出版物が好きだったから。①と②は最近くずれつつある。(神奈川県横浜市・仙波芳一17才)……【影：くずれる？つぐ美ちゃんのプロポーション？】

```
 36 :            31, 20,  0,  3, 15, 34,  0,  0,  0,  0,  0,
 37 :            31, 20,  0,  3, 15, 39,  0,  0,  0,  1,  0,
 38 :            31, 20,  0, 10, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
 39 : *         CON FBL  SM VLM
 40 :             0,  7, 15,  0}
 41 :
 42 : *          AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2 AME     PERCUSSION 2
 43 : VS0002={  31, 22,  9,  6,  6, 28,  1,  6,  0,  0,  0,
 44 :            31, 31, 15,  6,  0,  8,  2,  1,  0,  0,  0,
 45 :            31, 22, 22, 12, 10, 22,  2,  7,  0,  0,  0,
 46 :            31, 31, 17,  8,  0,  8,  1,  4,  0,  0,  0,
 47 : *         CON FBL  SM VLM
 48 :             4,  7, 15,  0}
 49 :
 50 : *          AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2 AME     SNARE DRUM
 51 : VS0003={  31, 18,  1,  7,  1,  0,  0,  3,  0,  1,  0,
 52 :            31, 15, 15,  9, 15,  1,  0,  1,  0,  0,  0,
 53 :            31, 20, 10,  7, 15,  5,  0,  1,  0,  1,  0,
 54 :            31, 15, 15,  9, 15,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
 55 : *         CON FBL  SM VLM
 56 :             4,  7, 15,  0}
 57 :
 58 : *          AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2 AME     MELODY 2
 59 : VS0004={  31,  7,  0,  5,  0, 40,  1,  2,  0,  0,  0,
 60 :            20, 10,  0, 11,  5, 50,  1,  3,  0,  0,  0,
 61 :            20, 10,  0,  6, 10, 40,  1,  4,  0,  0,  0,
 62 :            20, 15,  0,  7,  0,  0,  1,  1,  0,  0,  0,
 63 : *         CON FBL  SM VLM
 64 :             3,  7, 15,  0}
 65 :
 66 : *-----------------------------------------------------
 67 :
 68 : *----- SET UP -----
 69 :
 70 : 00 t161
 71 : 00 CH01 DV17 E:RA E:MT$40 E:EM0 E:EL5 E:ET5
 72 : 00 CH10 MM1 T00 V127 v127      l4  q8 P1 r4             *DRUM           PCM R
 73 : 01 CH10 MM1 T00 V127 v127      l16 q8 P1 r4             *CYMBAL         PCM R
 74 :
 75 : 02 CHF1 MM0 T00 @v115 @0  o5   l8  q8 p3 r4 D0          *MELODY         OPM 1
 76 : 03 CHF2 MM0 T00 @v110 @0  o6   l8  q8 p3 r4 D2          *MELODY         OPM 2
 77 : 04 CHF3 MM0 T00 @v115 @4  o6   l8  q8 p3 r4 D0          *MELODY         OPM 3
 78 : 05 CH02 MM0 T00 V100 v100 @11  l8  q8 p64r4             *MELODY         LA  1
 79 : 06 CH11 MM0 T00 V100 v095 @38  l8  q8 p64r4             *MELODY         PCM 1
 80 :
 81 : 07 CH03 MM0 T00 V100 v68  @73  l8  q7 p64r4             *FLUTE          LA  2
 82 : 08 CH12 MM0 T00 V100 v100 @12  l16 q8 p64r4             *GUITAR         PCM 2
 83 : 09 CH04 MM0 T00 V100 v80  @66  l8  q7 p64r4             *BASS           LA  3
 84 : 10 CH12 MM0 T00 V100 v110 @12  l8  q8 p64r4             *GUITAR         PCM 2
 85 : 11 CH14 MM0 T00 V100 v90  @63  l8  q7 p64r4             *ORCHESTRA.HIT  PCM 4
 86 :
 87 : 12 CHF4 MM0 T00 @v125 @1  o7   l8  q7 p3 r4 D0          *PERCUSSION     OPM 4
 88 : 13 CHF5 MM0 T00 @v125 @1  o6   l8  q7 p3 r4 D0          *PERCUSSION     OPM 5
 89 : 14 CHF6 MM0 T00 @v125 @2  o5   l8  q7 p3 r4 D0          *PERCUSSION     OPM 6
 90 :
 91 : 15 CH05 MM0 T00 V80  v100 @11  l8  q8 p64r4 r16         *MELODY ECHO    LA  4
 92 : 16 CH15 MM0 T00 V85  v100 @26  l8  q7 p64r4             *BASS           PCM 5
 93 : 17 CH06 MM0 T00 V127 v127 @117 l4  q8 p64r4             *DRUM           LA  5
 94 : 18 CHF7 MM0 T00 @v120 @3  o3   l8  q8 p3 r4 D0          *SNARE DRUM     OPM 7
 95 : 19 CHF8 MM0 T00 @v113 @3  o4   l8  q4 p3 r4 D0 N20      *SNARE DRUM     OPM 8
 96 : 20 CH07 MM0 T00 V100 v85  @122 l8  q8 p64r4             *ORCHESTRA.HIT  LA  6
 97 :
 98 : *----- SET UP 2 -----
 99 :
100 : 00 E:RL36,100 E:RP36,7 E:RE36,0 MSb,"B#40n36,"           * BASS DRUM
101 : 00 E:RL38,100 E:RP38,7 E:RE38,1 MSs,"B#56n38,"           * SNARE DRUM
102 : 00 E:RL56,95  E:RP56,7 E:RE56,1 MSc,"B#100n56,8"         * COW BELL
103 : 00 E:RL56,95  E:RP56,7 E:RE56,1 MSd,"B#112n56,8"         * COW BELL
104 : 01 E:RL42,80  E:RP42,12E:RE42,1 MSc,"B#48n42,"           * HIHAT CLOSE
105 : 01 E:RL44,100 E:RP44,12E:RE44,1 MSo,"B#40n44,"           * HIHAT OPEN
106 : 01 E:RL49,100 E:RP49,7 E:RE49,1 MSy,"B#40n49,"           * CYMBAL
107 : 00 E:RL50,100 E:RP50,2 E:RE50,0 MSh,"B#64n50,"           * HIGH   TOM
108 : 00 E:RL47,100 E:RP47,7 E:RE47,0 MSm,"B#56n47,"           * MIDDLE TOM
109 : 00 E:RL41,100 E:RP41,12E:RE41,0 MSl,"B#48n41,"           * LOW    TOM
110 :
111 : 17 MSh,"@117v65o3q3c2"                                   *BASS DRUM   L2
112 : 17 MSi,"@117v65o3q3c4"                                   *BASS DRUM   L4
113 : 17 MSj,"@117v65o3q3c8"                                   *BASS DRUM   L8
114 : 17 MSm,"@117v65o3q3c16"                                  *BASS DRUM   L16
115 : 17 MSs,"@114v115o3q8f4"                                  *SNARE DRUM  L4
116 : 17 MSu,"@114v115o3q8f8"                                  *SNARE DRUM  L8
117 : 17 MSx,"@114v115o3q8f16"                                 *SNARE DRUM  L16
118 : 17 MSz,"@114v115o3q8f24"                                 *SNARE DRUM  L24
119 :
120 : 12 MSz,"ga"                                              *PERCUSSION コピー コピー
121 : 13 MSz,"ga"                                              *PERCUSSION
122 : 14 MSz,"ga"                                              *PERCUSSION
123 :
```

X68000

★やっぱり本は，昔の小さいほうが良かったような気がします。あとX 68000の音楽「NAGDRV」のプログラムは長いような気がする。見ただけでねむくなってしまった。(福島県会津若松市・**渡辺竹雄18才**)……**【影：ねむいいいいいいいいいいいいいいいいい。】**

```
124 : *-----------------------------------------------------
125 :
126 : *----- D R U M S -----
127 :
128 : 00 r2r8m8h16m16l8
129 : 00 L
130 : 00 bsbs8b8 [rsbs8b8]2
131 : 00 r4sbh16m16l8
132 : 00 bsbs8b8 [rsbs8b8]2
133 : 00 rs[s24]3m16l16h16m16l8
134 : 00 [b8b8s8b8bs]7
135 : 00 b8b8s8b8s24s24[h12]3m12l12
136 : 00 [b8b8s8b8bs]4
137 : 00 b2b2 b2[h24]3m16l16s16s16s8
138 : 00 bs8b8b8m8s8l8 bh16h16m8[s16]4h16m16l8
139 : 00 [cd]15 h16m16l8 [cd]8
140 : 00 b2h16m16l8b rbr8[s16]4s8
141 :
142 : 01 r1
143 : 01 L
144 : 01 [y4.ccr8ccr8y8&]3
145 : 01 y4.ccr8ccr4
146 : 01 [y4.ccr8ccr8y8&]3
147 : 01 y4.ccr2
148 : 01 [r2[r8c8]2]7 r1
149 : 01 [r2[r8c8]2]4
150 : 01 [y4o4]3r2 y1 y1
151 : 01 [r1]6 y2.y4& y4y2.
152 :
153 : *----- P E R C U S S I O N  -----
154 :
155 : 12 r1 L [r1]24 [z]15r4 [z]8 r1 r1
156 :
157 : 13 r1 L [r1]24 [z]15r4 [z]8 r1 r1
158 :
159 : 14 r1 L [r1]24 [z]15r4 [z]8 r1 r1
160 :
161 :
162 : *-----------------------------------------------------
163 :
164 : *----- M E L O D Y   -----
165 :                     *ｔｒｋ　２・５・６・１５は同じだよーん
166 :                     *ｔｒｋ　３・４　　　　　は同じだよーん
167 : 02 r1
168 : 02 L
169 : 02 l8[o5g2..f+& f+2..f& f2..g& g1]2
170 : 02 o5d4f+2e4 g2&gf+c+d >b4<e2f+4 >b2&b<ec+>b
171 : 02 a4<e2f+4 a2&aeef+ a2&af+ba e2&e12c+12>b12a12g12e12
172 : 02 <d4f+2e4 g2&gf+c+d >b4<e2f+4 a2&agf+g
173 : 02 f+c+f+d+e>b<ec+ d>f+b<c+>ab<c+d e2>b.<d.f+ a2l16agf+edc+>ba<l8
174 : 02 dc+dc+d4c+4 e4d16f+16a16<d16f+2 gf+gf+ed>af+ d4.<dc+2>
175 : 02 [b>bbbb4a4<]2 o4b4<l16b-16<d16e16bb4>a<c+ea a4>df+a<dl8d>a4<d
176 :
177 : 03 r1
178 : 03 L
179 : 03 l8[o6g2..f+& f+2..f& f2..g& g1]2
180 : 03 o6d4f+2e4 g2&gf+c+d >b4<e2f+4 >b2&b<ec+>b
181 : 03 a4<e2f+4 a2&aeef+ a2&af+ba e2&e12c+12>b12a12g12e12
182 : 03 <d4f+2e4 g2&gf+c+d >b4<e2f+4 a2&agf+g
183 : 03 f+c+f+d+e>b<ec+ d>f+b<c+>ab<c+d e2>b.<d.f+ a2l16agf+edc+>ba<l8
184 : 03 dc+dc+d4c+4 e4d16f+16a16<d16f+2 gf+gf+ed>af+ d4.<dc+2>
185 : 03 [b>bbbb4a4<]2 o5b4<l16b-16<d16e16bb4>a<c+ea a4>df+a<dl8d>a4<d
186 :
187 : 04 r1
188 : 04 L
189 : 04 l8[o6g2..f+& f+2..f& f2..g& g1]2
190 : 04 o6d4f+2e4 g2&gf+c+d >b4<e2f+4 >b2&b<ec+>b
191 : 04 a4<e2f+4 a2&aeef+ a2&af+ba e2&e12c+12>b12a12g12e12
192 : 04 <d4f+2e4 g2&gf+c+d >b4<e2f+4 a2&agf+g
193 : 04 f+c+f+d+e>b<ec+ d>f+b<c+>ab<c+d e2>b.<d.f+ a2l16agf+edc+>ba<l8
194 : 04 dc+dc+d4c+4 e4d16f+16a16<d16f+2 gf+gf+ed>af+ d4.<dc+2>
195 : 04 [b>bbbb4a4<]2 o5b4<l16b-16<d16e16bb4>a<c+ea a4>df+a<dl8d>a4<d
196 :
197 : 05 r1
198 : 05 L
199 : 05 l8[o5g2..f+& f+2..f& f2..g& g1]2
200 : 05 o5d4f+2e4 g2&gf+c+d >b4<e2f+4 >b2&b<ec+>b
201 : 05 a4<e2f+4 a2&aeef+ a2&af+ba e2&e12c+12>b12a12g12e12
202 : 05 <d4f+2e4 g2&gf+c+d >b4<e2f+4 a2&agf+g
203 : 05 f+c+f+d+e>b<ec+ d>f+b<c+>ab<c+d e2>b.<d.f+ a2l16agf+edc+>ba<l8
204 : 05 dc+dc+d4c+4 e4d16f+16a16<d16f+2 gf+gf+ed>af+ d4.<dc+2>
205 : 05 [b>bbbb4a4<]2 o4b4<l16b-16<d16e16bb4>a<c+ea a4>df+a<dl8d>a4<d
206 :
207 : 06 r1
208 : 06 L
209 : 06 l8[o5g2..f+& f+2..f& f2..g& g1]2
210 : 06 o5d4f+2e4 g2&gf+c+d >b4<e2f+4 >b2&b<ec+>b
211 : 06 a4<e2f+4 a2&aeef+ a2&af+ba e2&e12c+12>b12a12g12e12
```


★OFよいとこ一度は載せて♬（神奈川県横浜市・九谷誠司22才）……【影：♪ちょいなちょーいな♬Dr.温泉っていいですね。Dr.D：そうだろ。いいだろ，影くん。編：そーいえばつぐ美ちゃんもきてるんじゃなかったですか？影：つぐ美ちゃーん。つぐ美：ハーイ(温泉にて)。】

```
212 : 06 <d4f+2e4 g2&gf+c+d >b4<e2f+4 a2&agf+g
213 : 06 f+c+f+d+e>b<ec+ d>f+b<c+>ab<c+d e2>b.<d.f+ a2l16agf+edc+>ba<l8
214 : 06 dc+dc+d4c+4 e4d16f+16a16<d16f+2 gf+gf+ed>af+ d4.<dc+2>
215 : 06 [b>bbbb4a4<]2 o4b4<l16b-16<d16e16bb4>a<c+ea a4>df+a<dl8d>a4<d
216 :
217 : *----- M E L O D Y   E C H O  -----
218 :
219 : 15 r1
220 : 15 L
221 : 15 l8[o5g2..f+& f+2..f& f2..g& g1]2
222 : 15 o5d4f+2e4 g2&gf+c+d >b4<e2f+4 >b2&b<ec+>b
223 : 15 a4<e2f+4 a2&aeef+ a2&af+ba e2&e12c+12>b12a12g12e12
224 : 15 <d4f+2e4 g2&gf+c+d >b4<e2f+4 a2&agf+g
225 : 15 f+c+f+d+e>b<ec+ d>f+b<c+>ab<c+d e2>b.<d.f+ a2l16agf+edc+>ba<l8
226 : 15 dc+dc+d4c+4 e4d16f+16a16<d16f+2 gf+gf+ed>af+ d4.<dc+2>
227 : 15 [b>bbbb4a4<]2 o4b4<l16b-16<d16e16bb4>a<c+ea a4>df+a<dl8d>a4<d
228 :
229 : *-------------------------------------------------------
230 :
231 : *----- F L U T E  -----
232 :
233 : 07 r1
234 : 07 L o5
235 : 07 [d2..d& d2..>b-& b-2.. / b& b1] o5c& c1 >
236 : 07 l16[df+a<d>]8 o4[egb<e>]16
237 : 07 o4 [df+a<d>]4 o4[egb<e>] o4l12e<c+>bage
238 : 07 l16[df+a<d>]8 o4[egb<e>]8
239 : 07 o4l8f+2e2 d2ef+ga b2g.b.<d
240 : 07 e2l16edc+>bagf+el8 agagf+gag
241 : 07 a4f+2>l16df+a<dl8 b<d>b<dc+d>aa >b-4.<ba2
242 : 07 [o5g>ggga->b<f+a] o4g4d2e4& e4d4.r4.
243 :
244 : *-------------------------------------------------------
245 :
246 : *----- G U I T A R  -----
247 :
248 : 08 r1
249 : 08 L
250 : 08 ))[ o5 [af+d>a<gd>af+<]4 o5 [bfd>b<fd>b-f+<]
251 : 08   o5 [gd>gd<]4 ] ((
252 : 08 [r1]11
253 : 08 o4r2..eg l8c+2>b2 a2<c+def+ g2d.f+.a
254 : 08 <c+2l16c+>bagf+edc+l8 f+ef+eddee d4d2>l16df+a<d
255 : 08 l8gagaaaed >a4.<f+e2 [o4e>eeef+>b<df+]
256 : 08 o4e4>b2a4& a4f+4.r4.
257 :
258 : *-------------------------------------------------------
259 :
260 : *----- B A S S  -----
261 :
262 : 09 r1
263 : 09 L o2l8
264 : 09 [ [d4ddda<d>d&]3 d4ddd<d>d<d> ]
265 : 09 [ddadd<d>da] [eebee<e>eb]
266 : 09 [aa<e>aa<a>a<e>] o2 ddadd<d>da aa<e>al12e<<c+>bage
267 : 09 o2l8[ddadd<d>da] [eebee<e>eb]
268 : 09 f+f+b4eea4 dda-4>a-b<c+d
269 : 09 o2[e<e>]4 o2[a<a>]4
270 : 09 ((o3[d<d>a<ad<d>a<a>]3
271 : 09 o3 d<d>a<ad<d> o2 a<a
272 : 09 c+4d4e4d4 c+4d4e4f+4 g4r2a4 r4d4.>e4a))
273 :
274 : *-------------------------------------------------------
275 :
276 : *----- G U I T A R  2-----
277 :
278 : 10 o4 r1
279 : 10 L
280 : 10 [r4[d]5r]3 r4dddd4.
281 : 10 [r4[d]5r]3 r4ddddd4
282 : 10 r4[d]14 r4[e]14
283 : 10 r4[a]14 r4[d]6
284 : 10 r4aaa12<<c+12>b12a12g12e12>
285 : 10 r4[d]14 r4[e]14
286 : 10 r1 r2c+def+ r4[e]6 r4[a]6 [r1]8
287 :
288 : *-------------------------------------------------------
289 :
290 : *----- O R C H E S T R A . H I T  -----
291 :
292 : 11 o5 r1
293 : 11 L
294 : 11 [d0>d2.<rd0>d&<]3 o5d0>d1<
295 : 11 [d0>d2.<rd0>d&<]3 o5d0>d1<
296 : 11 d0>d1< r1 e0>e1< r1
297 : 11 a0>a1< r1 d0>d1< e0>e2<r2
298 : 11 d0>d1< r1 e0>e1< r1
299 : 11 f+0>f+2<e0>e2< d0>d1< e0>e1< a0>a1<
```


★「OFこーなー」に，よく「一同」とあるが，あれに影さんは，はいっているのかい？（三重県亀山市・ねこのみみ14才）……【影：一同っていうのはみんなのことをいっているんじゃなくて，一同くんっていう人がいるんだよ。ねー。一同：そんな人いなーい。】

```
300 : 11 [r1]6 g0>g2.<a0>a4&< a0>a4<d0>d4.<r4.
301 :
302 : *---------------------------------------------------
303 :
304 : *----- B A S S  -----
305 :
306 : 16 r1
307 : 16 L o2 l8
308 : 16 [ [d4ddda<d>d&]3 d4ddd<d>d<d> ]
309 : 16 [ddadd<d>da] [eebee<e>eb]
310 : 16 [aa<e>aa<a>a<e>] o2 ddadd<d>da aa<e>al12e<<c+>bage
311 : 16 o2l8[ddadd<d>da] [eebee<e>eb]
312 : 16 f+f+b4eea4 dda-4>a-b<c+d
313 : 16 o2[e<e>]4 o2[a<a>]4
314 : 16 ((o3[d<d>a<ad<d>a<a>]3
315 : 16 o3 d<d>a<ad<d> o2 a<a
316 : 16 c+4d4e4d4 c+4d4e4f+4 g4r2a4 r4d4.>e4a))
317 :
318 : *---------------------------------------------------
319 :
320 : *----- D R U M  -----
321 :
322 : 17 r2r8r8r16r16r8
323 : 17 L
324 : 17 isiuj [rsiuj]2
325 : 17 r4sir16r16r8
326 : 17 isiuj [rsiuj]2
327 : 17 rs[z]3r16r16r16r16r8
328 : 17 [jjujis]7
329 : 17 jjujzz[r12]3r12r12
330 : 17 [jjujis]4
331 : 17 hh h[r24]3r16r16xxu
332 : 17 iujjr8ur8 ir16r16r8[x]4r16r16r8
333 : 17 [r1]3 r2.r16r16r8 r1 r1
334 : 17 hr16r16r8i rir8[x]4u
335 :
336 :
337 : *---------------------------------------------------
338 :
339 : *----- S N A R E  &  T O M  -----
340 :
341 : 18 r2rp3ep2f16p3e16p1dp3
342 : 18 L
343 : 18 [r4c4r4cr]3
344 : 18 r4c4r4p2f16p3e16p1dp3
345 : 18 [r4c4r4cr]3
346 : 18 r4c4[c24]3p3e16p1d16p2f16p3e16p1dp3
347 : 18 [r4cr4.c4]7
348 : 18 r4crc24c24p2[f12]3p3e12p1d12p3
349 : 18 [r4cr4.c4]4
350 : 18 r1 r2p2[f24]3p3e16p1d16p3c16c16c
351 : 18 r4cr4p3ecp1dp3
352 : 18 r4p2f16f16p3e[c16]4p2f16p3e16p1d
353 : 18 [r1]3 r2.p2f16p3e16p1dp3 r1 r1
354 : 18 r2p2f16p3e16p1dr4p3 r2r[c16]4c
355 :
356 : 19 r1
357 : 19 L
358 : 19 [r4c4r4cr]3
359 : 19 r4c4r2
360 : 19 [r4c4r4cr]3
361 : 19 r4c4[c24]3r4.
362 : 19 [r4cr4.c4]7
363 : 19 r4crc24c24r4r6
364 : 19 [r4cr4.c4]4
365 : 19 r1 r2.c16c16c
366 : 19 r4cr4.cr
367 : 19 r2[c16]4r4
368 : 19 [r1]7
369 : 19 r2r[c16]4c
370 :
371 : *---------------------------------------------------
372 :
373 : *----- O R C H E S T R A . H I T  -----
374 :
375 : 20 o5 r1
376 : 20 L
377 : 20 [d0>d2.<rd0>d&<]3 o5d0>d1<
378 : 20 [d0>d2.<rd0>d&<]3 o5d0>d1<
379 : 20 d0>d1< r1 e0>e1< r1
380 : 20 a0>a1< r1 d0>d1< e0>e2<r2
381 : 20 d0>d1< r1 e0>e1< r1
382 : 20 f+0>f+2<e0>e2< d0>d1< e0>e1< a0>a1<
383 : 20 [r1]6 g0>g2.<a0>a4&< a0>a4<d0>d4.<r4.
384 :
385 : *---------------------------------------------------
```


★イースのマグカップありがとうございました。この調子でイースの冒険具も……あ，ついでにスーファミもほしいなあ……あ，それから……。(宮城県仙台市・GTI-R／？才)……【影：キミだけに特別に教えてあげよう。一度プレゼントに当たると二度目はないんだよ!?】


©株式会社ナムコ
Märchen Maze
メルヘンメイズ
MÄRCHEN MAZE
X68000
要2Mバイト
¥8,800(税別)
絶賛好評発売中!!
SPS-NET
TEL(0245)46-1167(代)
Tri-P接続ホスト局
入会方法
録料¥3,000(税別)
費無料
この度、入会手続が変わりました!!
SPS-NETへ入会ご希望の方は今すぐSPS-NET
0245-46-1167へGUESTアクセスしよう!
Ⓑ 詳しくは、会員情報(W)の入会方法の案内を御覧下さい。
SPS
オークラボーリング
信夫橋
旧4号線
沖高バス停
セブンイレブン
福島駅
東北本線
(株)エス・ピー・エス
SPS
〒960福島市太平寺字過吹24-1☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)
当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名(株)エス・ピー・エス ●金額 代金に3%の消費税を加算した額●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。



PC Engine
NEC
ようこそ、光のワンダーランドへ。
ロムロム
ビジュアル、サウンド、情報量。すべてがケタちがいにすごい。
超未来仕様エンターテイメントマシンが、未体験の興奮へ誘う。
他の追随を許さない540メガバイトの大容量。生の音楽や肉声を再現するCDならではのデジタルサウンド。そして、ハイクオリティーな感動を約束する独走のソフトラインナップ。コア構想いよいよ加速。もう、ロムロムマシンから目が、耳が離せない。
ROM ROM
PCエンジンCD-ROM² システム（CDR-30A+IFU-30A）
標準価格57,300円（税別）
※PCエンジンコアグラフィックス〈標準価格24,800円（税別）〉ROM²アンプ〈標準価格24,800円（税別）スピーカーを含む〉は別売りです。
HE system
過激に燃える。知的に酔う。最先端にして超名作、ロムロムソフト続々登場。
美麗グラフィック、超デカキャラの画期的シューティング。
ライザンバーII
6月発売予定　希望小売価格6,800円（税別）
特殊攻撃を可能にするエネルギーチャージシステムや、巡航速度の4倍のスピードを誇る緊急加速システム「オーバー・ブースト」などの多彩な攻撃方法で、宇宙の脅威ゾウルエンパイアに立ち向かえ！
© DATA WEST
100場面におよぶ驚異のビデオシーン。新機軸アドベンチャー。
シャーロック・ホームズの探偵講座
6月発売予定　希望小売価格7,200円（税別）
話す。行動する。実写ビデオの取り込みによる劇場映画のようなビデオシーン。舞台はホームズの活躍した19世紀のロンドン。さまざまなデータを分析し、君の推理で3つの超難解な殺人事件を解決しよう！
© 1991 ICOM SIMULATION, INC.
© 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
©1989 SLEUTH PUBLICATIONS, LTD.
PUBLISHD UNDER LICENCE FROM ICOM SIMULATION, INC.
大竹まこと
※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売のRFユニット〈PI-AN3：標準価格4,980円（税別）〉が必要になります。
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社


NEC
CD·ROM²
SYSTEM
PC Engine
バックアップメモリ対応ソフト
SPLASH LAKE
スプラッシュレイク
石橋をたたいて落とせ!
スリル満点
オストリッチの大冒険
スネーク
サル
カエル
ブラックオストリッチ
ビッグ・スライム
スプラッシュ湖(レイク)を舞台にダチョウのオストリッチとカワイサあまってニクサ100倍のキャラクターたちがあちらこちらと駆けまわるアクションゲーム登場!!
せまる敵キャラは石橋をたたいて湖に落とせ!! 全6ブロック60ステージ。2人同時プレイ可能。2Pでは、なんと全120ステージの攻略に挑戦だ!!
標準小売価格
5800円(税別)
6月上旬発売予定!
©NEC Avenue, Ltd. 1991
NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部 〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
お問い合わせ03(3288)0330
●平日/午前10:00〜午後7:00
テープサービス03(3288)0880


The Future Is Now
SNK
最後のバトルだ。
戦国伝承
「ネオ・ジオ」シリーズ第14弾
戦国伝承
2P同時プレイ・途中参加可能
55メガ
標準価格19,800円
巨大決戦、日本直撃。
KING OF THE MONSTERS
「ネオ・ジオ」シリーズ第15弾
キング・オブ・ザ・モンスターズ
2P同時 2P対戦 プレイ・途中参加可能
55メガ
標準価格19,800円

7/1

新価格でネオ・ジオ出現

ゲームの頂点をキミの手に！

あの超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」が7月1日、
衝撃の新価格に。ゲームセンターとまったく
同じ大容量ゲームが低価格にて続々登場！

憧れのマシンが、新価格で。

驚異のマックス330メガなどハイパースペックを満載。憧れの「ネオ・ジオ」が48,800円の新価格で新登場。"てっぺん"を手にせよ！

旧販売価格 58,000円 ➡ 新標準価格 48,800円

気になる「ネオ・ジオ」ソフト新価格

発売ゲームタイトル		㊐価格	新標準価格
ナム-1975	(46メガ)	28,000円	13,800円
ベースボールスターズプロフェッショナル	(50メガ)	28,000円	18,000円
トッププレイヤーズゴルフ	(62メガ)	32,000円	21,000円
麻雀狂列伝	(42メガ)	28,000円	15,800円
マジシャンロード	(46メガ)	28,000円	15,800円
ライディングヒーロー	(46メガ)	32,000円	21,000円
ニンジャコンバット	(46メガ)	28,000円	18,000円
ザ・スーパースパイ	(55メガ)	32,000円	19,000円
サイバーリップ	(50メガ)	28,000円	18,000円
ジョイジョイキッド	(22メガ)	28,000円	13,800円
リーグボウリング	(26メガ)	30,000円	16,800円
みなさんのおかげさまです	(54メガ)	新発売	21,000円
ラ　ギ	(50メガ)	新発売	19,800円
ゴーストパイロット	(55メガ)	新発売	19,800円
戦国伝承	(55メガ)	新発売	19,800円
キング・オブ・ザ・モンスターズ	(55メガ)	新発売	19,800円
ASOⅡ-ラストガーディアン	(47メガ)	新発売	18,800円

本広告の表示価格には消費税は含まれておりません。また、メモリーカードはオプション販売ですので、別途お買い求め下さい。

全国玩具店、デパートにて予約受付中！

商品のお渡しは7月1日からとなります。あらかじめご了承下さい。

詳しくは、通販フリーダイヤル 0120-06-8058

「NEO・GEO」なんでも相談室　「ネオ・ジオ」のハード、ソフトに関することから、ゲームの攻略法まで、あらゆるご質問に専任のオペレーターがお答えする「ネオ・ジオ」なんでも相談室を開設しています　大阪：☎06(338)8188

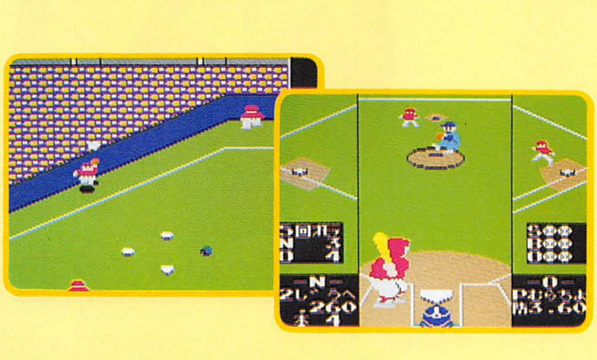
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」



とびっきりアクティブなプロ野球ゲームだぜ！

場所を選ばず、時間を問わず野球を楽しみたいというアナタ、お待たせしました。ギアスタジアムの登場です。夜寝る前の1試合、朝起きて歯磨き前に1試合、出かける時はカバンに入れて相手を見つけてまた試合・・・。アウトドアの友に、心の健康にギアスタジアムをどうぞ！

ギアスタジアム



好評発売中3,500円（税別）

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA GAME GEAR専用のソフトウェとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

「遊び」をクリエイトする――株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL.03(756)2311(大代)

GAME GEAR

namcot

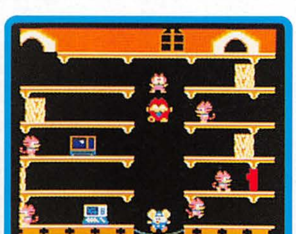
宿命の対決

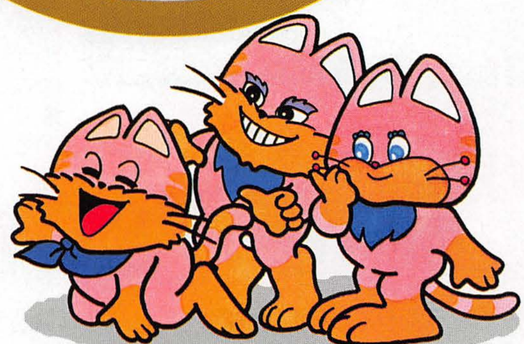


VS









追って、追われて…
CAT CHASE GAME

あのマッピーがゲームギア版で登場！今回は、マッピーが宿敵ニャームコ達を影で操る御先祖様と対決すべく過去へ時代をさかのぼる「御先祖様の挑戦」モードをプラス！さらに2人いっしょに楽しめる「対戦マッピー」モードを加え、ますます充実のドタバタアクション！
マッピーの挑戦が今はじまります。



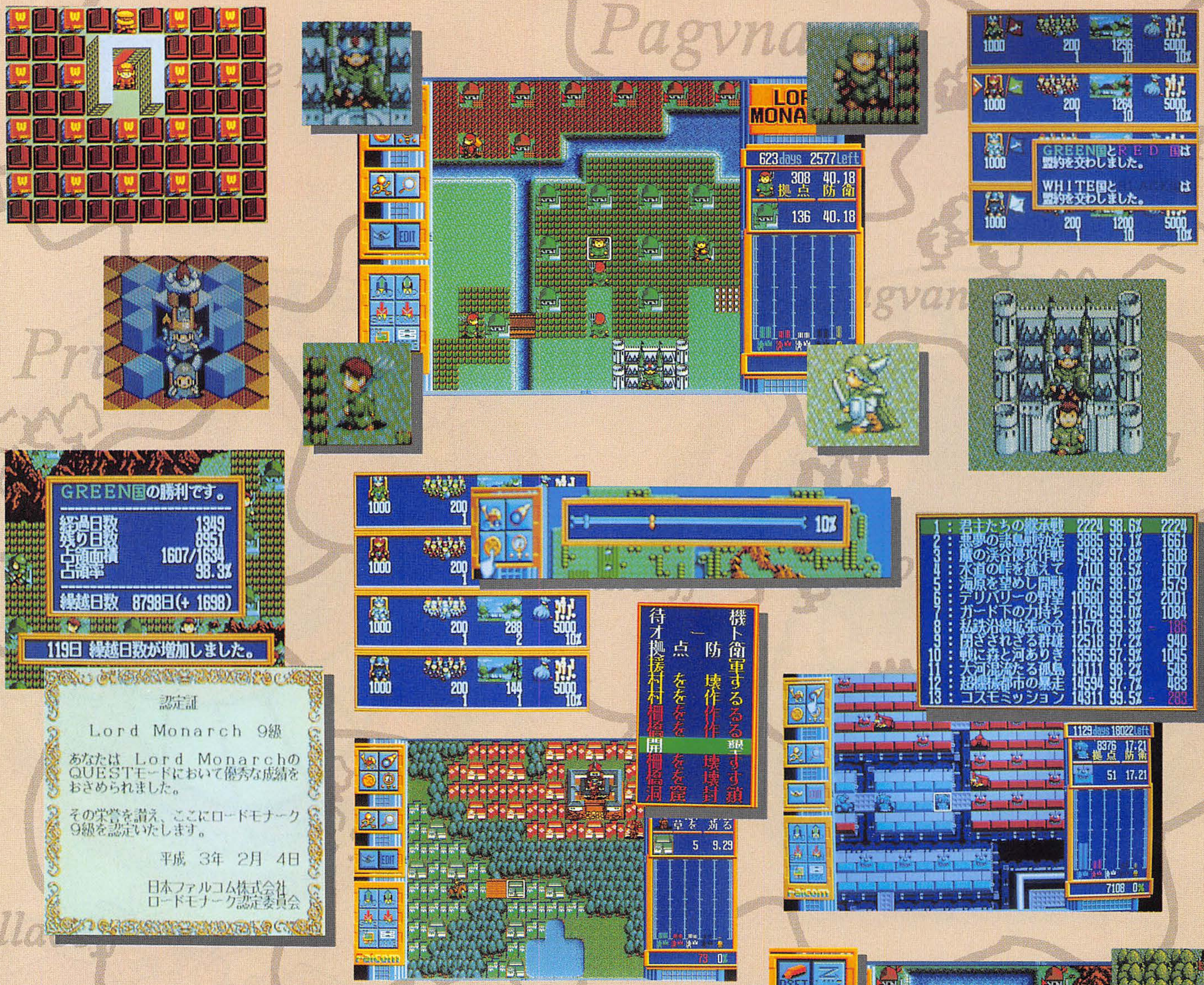
MAPPY
マッピー

5月24日 発売 3,500円（税別）

「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21

やめられない とまらない!

理性のない方は、ほどほどにご使用ください。



新感覚リアルタイムS.L.G.?

リアルタイムで状況が変化していく。操作は簡単。時代背景とか歴史とかの知識もいらない。同じマップでも無限の解決法があって、展開がスピーディーで単調にならない。しかもコンピュータの思考は単純ではない。その上、マップエディターで自分の世界も創れる。単純な様で奥が深い。パソコン各誌が絶賛。ファルコムは会社設立10周年記念にそんなゲームを作ってみました。のめり込み度200%を保証します。でも、あなたが寝不足になって、社会生活に支障をきたしても、ファルコムは責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。

●オプション：

※バスマウス対応
※サウンドボード(PC-9801-26K)、ジョイスティック対応
※液晶ディスプレイ対応(8階調表示白黒液晶ディスプレイ専用モード付)
※I・Oバンク方式増設RAMボード対応
※NEC純正EMSボード(PC-9801-53)対応
※RAMドライブ対応
※マップエディター機能付

●注　　意：

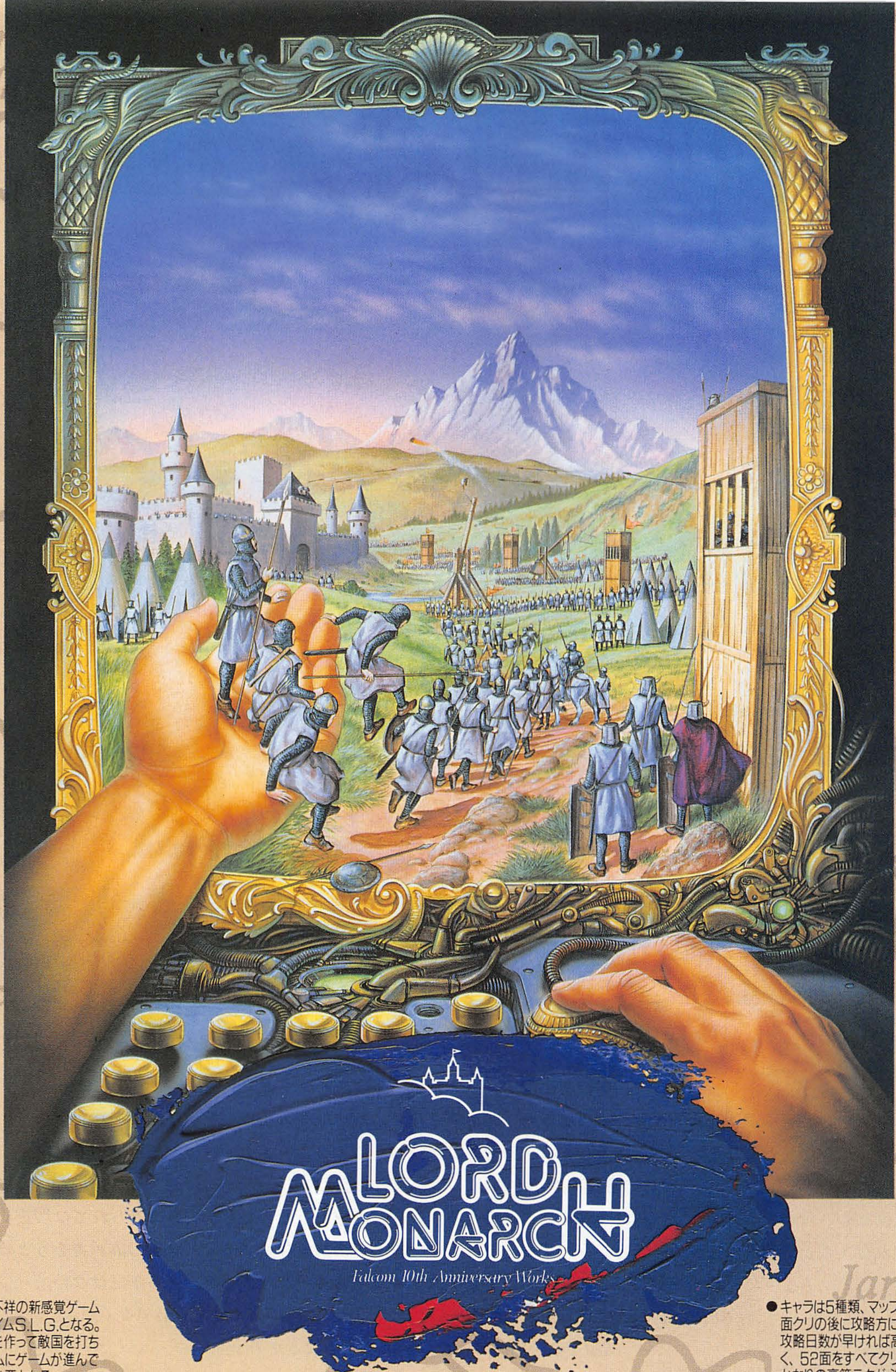
◆要RAM640KB。
◆PC-9801-26K以外のサウンドボードには対応していません。
◆PC-9801VM2 VM4 VFは、16色ボード(PC-9801-24)が必要です。
◆EMSボードを使用の場合でも、FM音源機能を利用できます。
◆アナログディスプレイまたは8階調表示液晶ディスプレイが必要です。
デジタルディスプレイには対応していません。
◆PC-9801 E F M U XA LT HAでは動作しません。



「ロードモナーク」のもう1つの楽しみ。

エディットモード

すげ〜カンタンにマップが描ける!



● ロードモナークは、ジャンル不祥の新感覚ゲームだ。あえていうならリアルタイムS.L.G.となる。国民から税金をとり、部隊を作って敵国を打ち倒していくのだ。リアルタイムにゲームが進んでいくので、瞬間的な判断も必要となる。
（LOG IN 4/19号）

● キャラは5種類、マップエディターもついている。面クリの後に攻略方によって段位が認定される。攻略日数が早ければ高段位がとれるわけでもなく、52面をすべてクリアーするのはもしかして、かなりの高等テクが必要かも。
（テクノポリス 5月号）

● 編集部内で中毒患者が続出。攻略日数を縮めるとか、占領率をあげるとか、同じマップでも目的別のテクが必要であったり、マップごとの特殊な攻略方があったり奥の深いゲームだ。
（POP COM 5月号）

● 広大なフィールドに4つの国。ライバルの3つを滅ぼして、このフィールドを俺様のものにしてしまえ！というのが基本ルール。戦略を立てているうちに、じわじわとその面白さがにじみでてくる。
（コンプティーク 4月号）

● RPGでもなくAVGでもない新感覚のSLGがファルコムから発売されるとは、衝撃的だ。ガチガチのSLGではなく、むずかしい操作を極力省き、大人から子供まで楽しめるゲーム構成が高く評価できる。
（マイコンBASICマガジン 4月号）

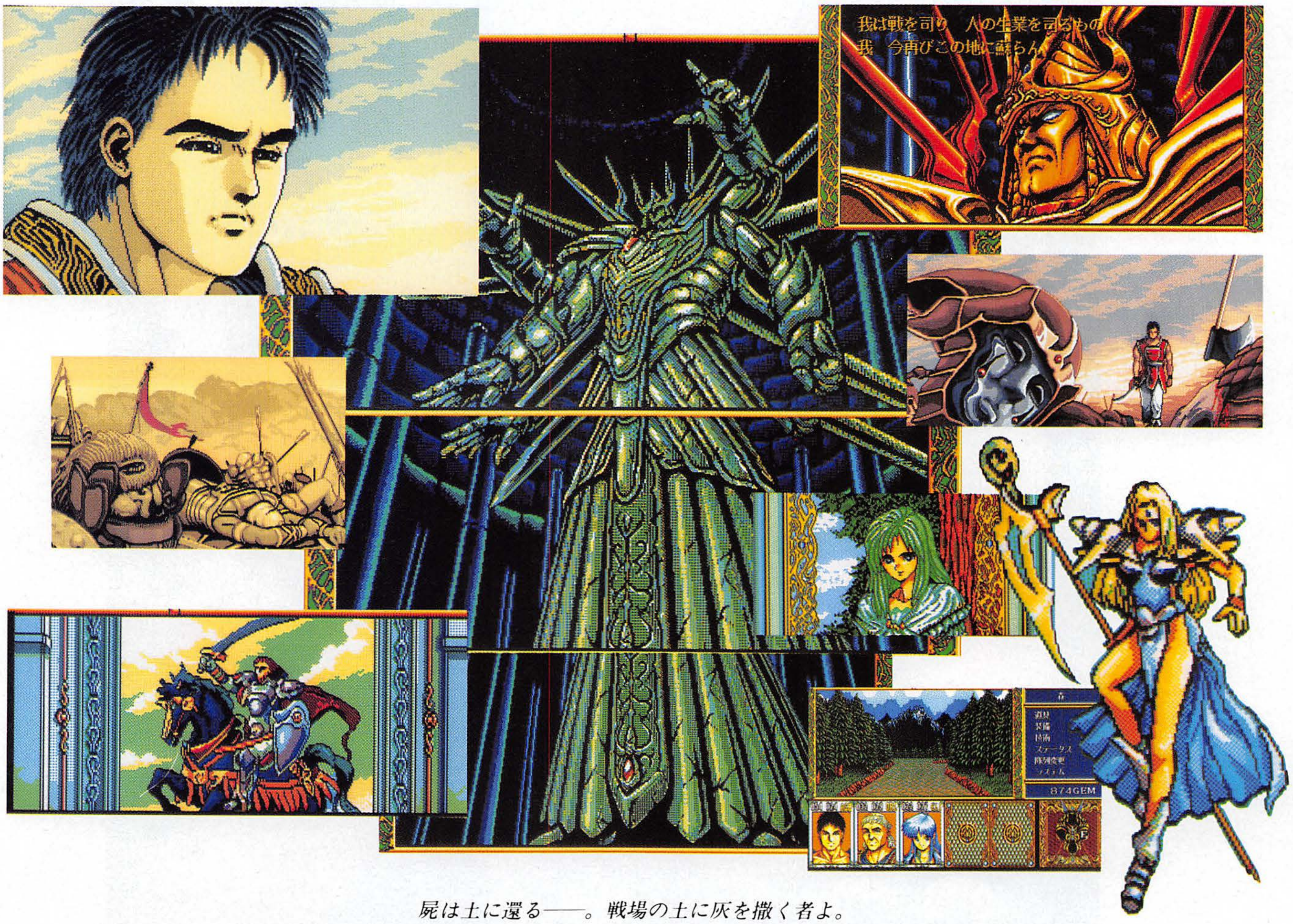
● キャラが一回りすると、マップが難しくなるうえに敵国のキャラ達も賢くなる。3200日では攻略不可能なマップもあるとか。中盤からはマップの構造を見切る事が不可欠。
（POPCOM 6月号）

ロードモナーク

PC-9801VM/UV以降・PC-286/386シリーズ5"/3.5" 2HD×2　■定価9,800円

Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 ☎0425(27)6501

失われし者達の魂は時空を越え彷徨う。



屍は土に還る――。戦場の土に灰を撒く者よ。
邪悪な想念の蠢く世界、城は魔霊たちの巣窟と化すのだ。泣き叫ぶ霊、浮かばれぬ魂たち……。
亡者たちは集い、汚れた魂は安らぎを求めて彷徨う。偉大なる王・ヤールは憎悪と契約を結び、
黄泉と現世との狭間で、冥府の審判を仰ぐだろう。混乱と破滅だけが与えられ、訪れし者たちは皆、狂い死ぬ。
回廊からは幾度も剣を抜く、擦れた音がきこえるだろう。同じ魂をもった者たちが引き寄せられては門をくぐる。
それは、たとえ祭殿に火が燈ろうと、いつ果てることもない。バラの精霊はささやく。悲劇の継承者をもとめて……。
あまりにも過酷な試練は、血に飢えた聖剣テスタロッサをもってしても拭なえる確証はない。
汝の中に闘将あらば、四つの魂とともに赴け。そこには崇高な儀礼も最早なく、
孤独な心を癒す隣人だけが汝の力となるだろう。

シリアスを追求した、本格派3D RPG

PC-9801シリーズ発売決定!!

DINOSAUR

環境 ＊サウンドボード(PC-9801-26K)、ジョイスティック対応＊液晶ディスプレイ対応
＊I･Oバンク方式増設RAMボード対応＊NEC純正EMSボード(PC-9801-53)対応＊RAMドライブ対応

注意 ◇要RAM640KB。◇PC-9801-26K以外のサウンドボードには対応していません。◇PC-9801VM2/VM4/VFは、16色ボード(PC-9801-24)が必要です。◇EMSボードを使用の場合でも、FM音源機能を利用できます。◇アナログディスプレイまたは8階調表示液晶ディスプレイが必要です。デジタルディスプレイには対応していません。◇PC-9801/E/F/M/U/XA/LT/HAでは動作しません。

■**通信販売(送料無料)** ●代金引換の場合▶電話やFAX・ハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込み下さい。　●現金書留の場合▶品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して代金をそえてお申し込み下さい。



DINOSAUR

ダイナソア

PC-9801VM/UV以降・PC-286/386シリーズ 5"/3.5" 2HD×3 ■定価9,800円

Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 ☎0425(27)6501

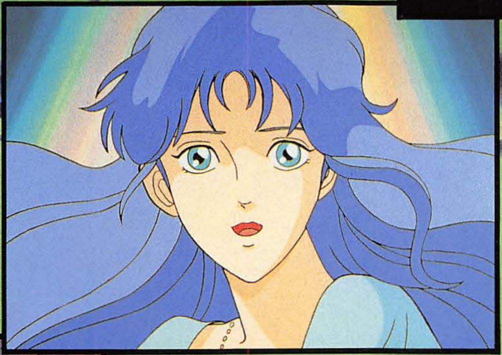
O.V.A.イース第5巻
「メサの章」
5月21日堂々発売!!

※巻末に"ミス・リリア"杉本理恵イメージビデオII収録

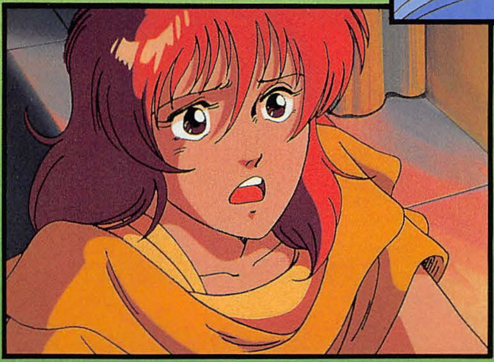
★"O.V.Aイース"テレカ・プレゼント!!
4巻〜7巻でもれなくオリジナル・テレカ・プレゼント!
(詳しくは商品内をご覧下さい。)



アドルが叫ぶ!



フィーナが囁く!



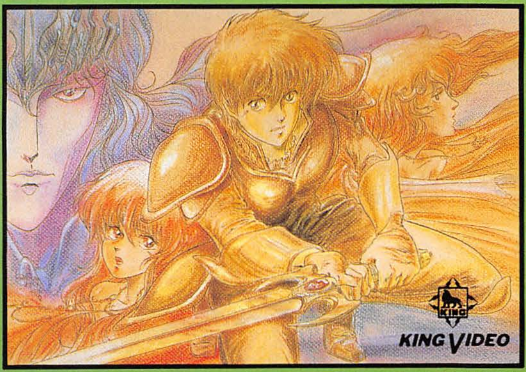
レアが呟く!

■SYNOPSIS

ロダの木は人知れず時を待っていた。常に歴史の傍観者として大地に根付き、二人の女神に忠誠を誓った巨木ロダ。アドルはその懐でイースの歴史を垣間見た。銀のハーモニカの調べに遂に覚醒したレアとフィーナ。女神と人間との感情の狭間に揺れるフィーナ。ジェバとの別れも迫っていた。ルタの謎の失踪。魔軍の追撃が止まったミネアでは、自衛団解散の動きが持ち上がる。だが、それこそが魔道師ファクトのもくろみだったのだ。今しもミネアに大攻勢をかける為、巨大なる魔軍がクレリアから鋳造されていたのである。廃墟と化した拝殿で、アドルを待ち受けるダルク=ファクトの罠!! クレリアの剣士アドル=クリスティンにピクティモスの咆哮が襲う!!

■CAST

アドル……………………草尾 毅
レア………………………本多知恵子
フィーナ…………………高山みなみ
ゴーバン…………………田中信夫
ドギ………………………玄田哲章
ジェバ……………………巴 菁子
ダルク=ファクト………森 功至
ダレス……………………川久保 潔



■初回特典:オリジナル・ステッカー

VHS KIVA-88 税込定価4,500円(カラー/Hi-Fi/ステレオ/30分)

O.V.A ●大好評発売中

■イース第1巻〜序章〜 VHS 436V-42
■イース第2巻〜ハダルの章〜 VHS 436V-43
■イース第3巻〜トバの章〜 VHS KIVA-83
※巻末にファルコムフェスティバルの情報を収録
■イース第4巻〜ダビーの章〜 VHS KIVA-85
※巻末に"ミス・リリア"杉本理恵のイメージビデオ収録

●これからの発売予定

■6.21 イース第6巻〜ジェンマの章〜 VHS KIVA-89
■7.21 イース第7巻〜ファクトの章〜 VHS KIVA-92
〈各巻30分/Hi-Fi/STEREO/4,500円(税込)〉全7巻完結

OVAイース完成記念"イース フェアー"開催 [フェアー期間:5.21より]

CAMショップ

〈北海道地区〉
(札 幌)玉光堂四丁目店
(札 幌)玉光堂ポールタウン店
(札 幌)玉光堂地下街店
(札 幌)玉光堂琴似店
(札 幌)玉光堂ススキノ店
(札 幌)山野楽器そごう店
(札 幌)ミュージックランド・キクヤ
(旭 川)国原楽器2条店
(小 樽)玉光堂小樽駅前店
(帯 広)玉光堂帯広店
(北 見)天晶堂北見店
〈東北地区〉
(仙 台)ヤンレイ
(仙 台)サイトー楽器
(仙 台)フジ楽器
(仙 台)ヤマハジョイナス
(仙 台)オノ楽器
(仙 台)ブックセンタースクラム
(仙 台)ブックスなにわ
(古 川)レコード・ショップ・セブン
(福 島)ざ・らんど
(福 島)オリエンタル・レコード
(郡 山)三野屋
(会津若松)サトウ時計店
(平)天地堂
(平)帝都無線
(山 形)新星堂山形店
(山 形)レコードショップサンパック
(北 上)正時堂イトーヨーカ堂
(新 庄)蜂屋
(青 森)成田本店
(弘 前)日弘楽器
(秋 田)全音秋田営業所
(秋 田)柏谷楽器イトーヨーカ堂
〈関東地区〉
(新 潟)石丸電気新潟店
(新 潟)ツモリレコード伊勢丹店
(長 岡)新星堂長岡店
(上 田)琴光堂
(高 崎)新星堂高崎店
(宇 都 宮)新星堂カルチェ5宇都宮店
(小 山)ヤンレイ
(水 戸)新星堂水戸店
(水 戸)石丸電気水戸店
(大 宮)ヤマギワ日勝堂
(大 宮)ヤンレイ
(志 木)新星堂志木店
(川 越)エイブル
(川 越)山野楽器丸広店
(川 越)アトレ山野楽器
(春 日 部)新星堂ヨーカドー店
(千 葉)すみや千葉店
(千 葉)ラオックス千葉店
(成 田)中村屋
(柏)新星堂カルチェ5店
(柏)中村屋スカイプラザ店
(津 田 沼)山野楽器津田沼パルコ店
(川 崎)新星堂川崎店
(横 浜)山野楽器横浜そごう店
(横 浜)ヤマギワ横浜店
(横 浜)エイ・ブイ・エス音楽館地下街店
(横 浜)エイ・ブイ・エス音楽館シャル店
(横 浜)ハマヤ電気
(横 浜)エラート・バザール店
(平 塚)帝都無線平塚店
(横 須 賀)ヤジマレコード三笠店
(小 田 原)新星堂小田原店
(厚 木)すみや厚木店
(厚 木)新星堂レスポック
(厚 木)タハラ
(静 岡)すみや本店
〈東京地区〉
(秋 葉 原)石丸電気本店4F
(秋 葉 原)石丸電気2号店
(秋 葉 原)石丸電気3号店5F
(秋 葉 原)石丸電気6号店
(秋 葉 原)ヤマギワ・ソフトショップB館
(銀 座)山野楽器本店
(亀 戸)新星堂駅ビル店
(池 袋)WAVE池袋店
(池 袋)新星堂サンシャイン・アルパ店
(池 袋)五番街
(池 袋)山野楽器パルコ店
(新 宿)山野楽器新宿マイシティ店
(新 宿)帝都無線紀伊国屋店
(新 宿)ヨドバシカメラ3号店
(高田馬場)ムトウ楽器店
(渋 谷)山野楽器東急東横店
(二子玉川)すみや玉川高島屋店
(大 森)新星堂大森店
(吉 祥 寺)山野楽器吉祥寺サンロード店
(吉 祥 寺)新星堂吉祥寺SC店
(立 川)新星堂立川ウィル店
(国 立)国立楽器
(調 布)山野楽器調布パルコ店
(八 王 子)山野楽器八王子そごう店
(町 田)山野楽器町田小田急店
(町 田)タハラ町田店
(町 田)鈴木楽器店
(昭 島)新星堂昭島店



"O.V.A.イース"16mm映画上映決定!!

(詳細は次回の広告でご案内します。)

8.10 埼玉●川口リリアホール　**8.27 大阪**●御堂会館　**8.31 名古屋**●港湾会館

▶期間中、下記レコード店で、イース商品(CD、CT、VT、楽譜集)お買い上げの方に、
先着で「イースポスター」又は、「イースキャリーシート」プレゼント(特典がなくなりしだい終了させていただきます。)

〈中部地区〉
(名古屋)ヤマギワメルサ店
(名古屋)ヤンレイ名古屋店
(名古屋)濃尾商会金山店
(名古屋)愛曲楽器近鉄店
(名古屋)愛曲楽器新瑞店
(名古屋)音楽堂栄地下店
(名古屋)音楽堂今池地下店
(名古屋)太陽サウンド・オン
(名古屋)新星堂犬山店
(名古屋)音楽堂サンテラス千代田橋店
(豊橋)名豊ミュージック・ショップ
(豊橋)ヤマト楽器精文館店
(豊橋)ヤマト楽器SB店
(岡崎)井野屋
(浜松)名豊ミュージック・ショップ
(浜松)イケヤ本店
(浜松)イケヤ鍛治町店
(浜松)イケヤ文楽館高林店
(浜松)イケヤ文楽館高台店
(東海)共和商事太田川店
(西尾)長谷川レコード店
(岐阜)電波堂金岐店
(大垣)新星堂大垣店
(四日市)白楊本店
(四日市)シュトワ白楊
(金沢)山蓄109店
(金沢)新星堂金沢店
(富山)新星堂富山店
(富山)フクロヤ西武店
(福井)ウェーブD.P福井

〈関西地区〉
(大阪)ワルツ堂日本橋第一店
(大阪)ワルツ堂日本橋第二店
(大阪)上新電機ディスクピア日本橋店
(大阪)上新電機ディスクピア梅田店
(大阪)上新電機阪急三番街店
(大阪)新星堂難波シティ店
(大阪)紀伊国屋書店レコード・コーナー
(大阪)JEUGIA
(阪神百貨店レコードコーナー)
(大阪)アニメイト阿倍野ベルタ
(大阪)アニメイト京橋
(大阪)コミックハウス・コミカ
(大阪)アニメポリス・ペロ
(茨木)フミレコード阪急ショッピングプラザ店
(東大坂)アニメイト布施
(高槻)アニメイト高槻
(八尾)プラザサントリア
(豊中)交声堂千里セルシー店
(京都)清水屋
(京都)JEUGIA四条店
(京都)JEUGIAポルタ店
(京都)ビーバーレコード京宝店
(宇治)ワルツ堂大久保店
(奈良)上新電機ディスクピア奈良一番館
(奈良)アニメイト奈良
(大津)ピサ・ウェイヴ
(貝塚)ヤングレコードMS店
(明石)星電社明石店
(姫路)星電社姫路店
(姫路)アニメイトシンコー
(神戸)ジュンク・アニメクラブ
(神戸)星電社三宮本店
(神戸)上新電機ディスクピア三宮店
(神戸)アニメイトジュンク
(西宮)星電社西宮北口店
(和歌山)音楽文化堂美園店

〈四国地区〉
(高松)タマルEL店
(松山)明星書店
(高知)細川レコード店
(徳島)フジレコードアミコ店

〈中国地区〉
(広島)帝都無線広島店
(広島)ダイイチ本店
(広島)アルパーク天満屋レコード売場
(広島)音響堂五日市店
(福山)中国ヤンレイ
(岡山)栗山楽器店
(岡山)大森楽器店
(倉敷)インディスク
(徳山)スズヤ楽器店
(山口)OK無線AVセンター店

〈九州地区〉
(福岡)新星堂福岡店
(福岡)サウンドヒロカネ
(福岡)ベスト電気本店
(福岡)ヨシダ楽器本店
(小倉)松田楽器
(久留米)リズムレコード店
(佐賀)久米楽器店
(佐世保)平和堂
(熊本)帝都無線熊本店
(大分)リズムレコード店
(大分)江藤南海堂
(宮崎)西村
(鹿児島)十字屋
(鹿児島)ミュージック・ギャラリー・フルカワ
(鹿児島)学習館ダイエー店
(鹿児島)文化楽器都通り店



イースの貯金箱

ちょっとかわったブリキ製の貯金箱です。無駄遣いしないで、お金を貯めてね。宝箱は「リリアの鍵」で開けることができます。

定価1,133円



イースのマウスマット

マウスがスムーズに操作できる！金色のイースのロゴが黒地に映えて格調高い。マット本体の素材は、軟質の塩ビを使用しています。

定価1,957円

い・き・な・り 待望のソーサリアン オルゴール 新・発・売・だ！



突然ですが、オルゴールシリーズの第一段としてソーサリアン オルゴールが登場しました。ファルコムのゲームサウンドがオルゴールになった。独特のあたたかみのある音色で鳴り響く。曲は、「オープニング」をオルゴールの決められた長さにアレンジ。ふたを開けると鳴りだす仕組みになっています。木製の宝箱がシブく、あたたかみがある。なにか宝物でも入れておきたい気持ちになる。（中に小物が入ります）とにかく、お店で聴いて欲しい。きっと、きっとそばに置きたくなる。

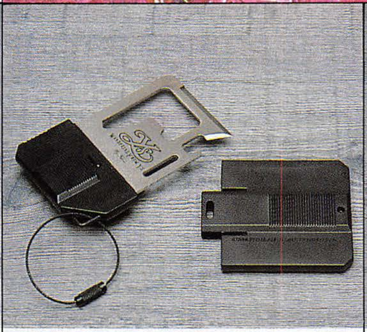
ソーサリアンオルゴール 定価5,974円 限定



イースロゴ・マグカップ

シンプルにレイアウトされた「イース」の金色のロゴがとてもオシャレ。陶器なので取り扱いに注意してください。

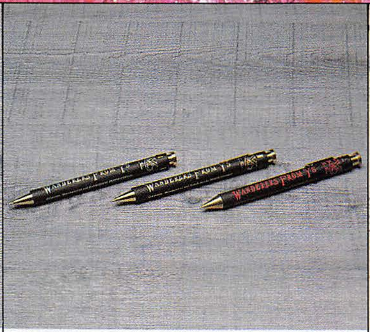
定価824円



イースの冒険具

カン切り、栓抜き…何通りもの使い方ができるプレートです。アウトドアライフに、とてもマッチするグッズです。安全キャップ付。

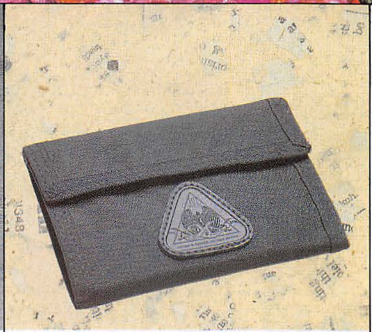
定価2,369円



イースのペンセット

シャープは金、黒ボールペンは銀、赤ボールペンは赤。ロゴの色で区別。ペンの表面がザラザラしていて、持ったときの感触がいい。

定価1,205円



イースIIウォーレット

着脱式の小銭ポケットが付いた、ユニークなサイフです。カード入れも付いている。とてもベーシックなデザインに仕上がりました。

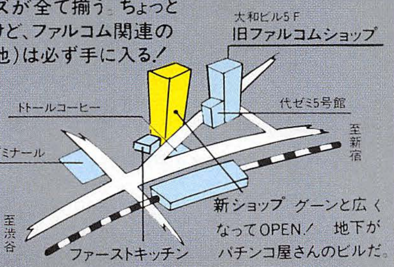
定価1,236円

ファルコム・グッズショップへ行ってみよう!!

ファルコムの新製品やグッズが全て揃う。ちょっと遠い人もいるかもしれないけど、ファルコム関連の商品（グッズ・CD・コミック他）は必ず手に入る！

東京・代々木

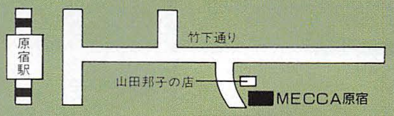
〒151 渋谷区代々木1-55-2
大和ビル5F 03(3375)1917



ここへ行けば必ず買える！ DEMP

MECCA HARAJUKU

原宿駅より竹下通りを50mほど歩いて右折。（坂の上にある）徒歩で2分くらいです。（注：通信販売はやってません。）〒150 東京都渋谷区神宮前1-10-9 隠田フラット1Ｆ ☎03(3497)1577



ソフコム

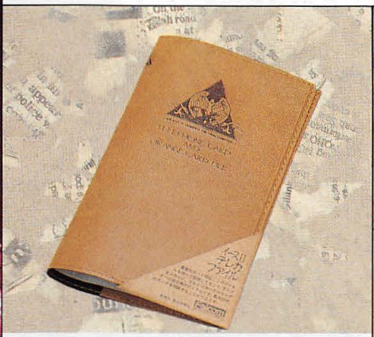
高崎駅西口より歩いて2分。群馬県のペンタン・グッズファンよ、みんな集まれ。〒370 群馬県高崎市八島町14 ☎0273(27)5878

㈱キャラックス

地下鉄、秋葉原駅より歩いて30秒。「ファルコムグッズ」も全て揃うお店。パソコンソフトも各機種あります。尚、通信販売もやっています。〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-25ＫＴビル３Ｆ ☎03(5256)8360

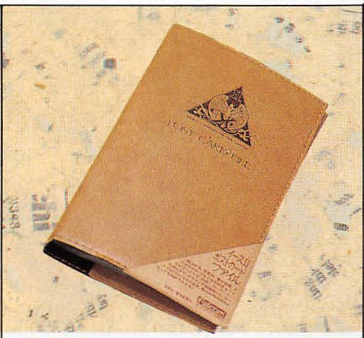
DEMPA/ペンタン

©Falcom



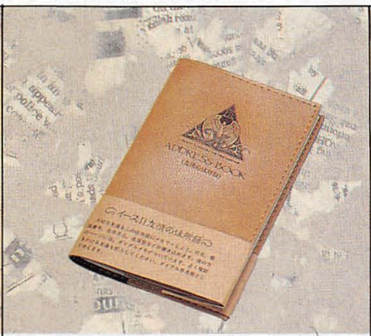
イースIIテレカファイル
テレフォンカード、オレンジカードなどのファイルです。カードコレクターは必携ですぞ。最大60枚までファイルできます。

定価1,133円



イースIIポストカードファイル
絵はがきやクリスマスカード、年賀状、暑中見舞いなど、郵便はがきサイズのカードを最大60枚までファイルできます。

定価1,133円



イースII友情の住所録
ポケットサイズのかわいい住所録です。どんどん書き込んで「友達のワ」を広げよう。電話番号の早見表付き。

定価927円



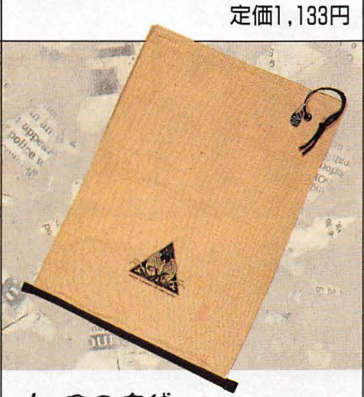
イースII友情の通信具
ゲーム好きの友達とナイス・コミュニケーションを。便箋、封筒、イースの書シール、それにテレフォンカードがセットになっています。

定価1,444円



イースの色鉛筆(12色)
鉛筆の断面が四角く、ちょっと変わった色鉛筆。パズルにもなる。色番号の0〜7番はパソコンのRGB出力の色番号に合わせて使えます。

定価1,133円



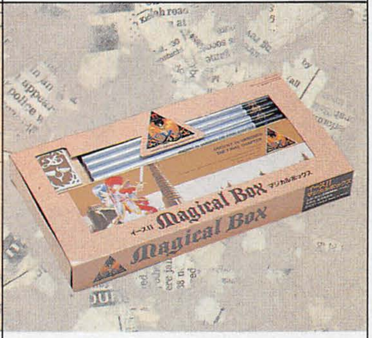
イースの麻袋
シンプルで、とても丈夫な麻で作られたバッグです。大きいのでいろいろ入り、何かと便利です。

定価1,854円



イースのパスケース
とてもシンプルな定期入れです。二つ折りにして使います。

定価1,236円



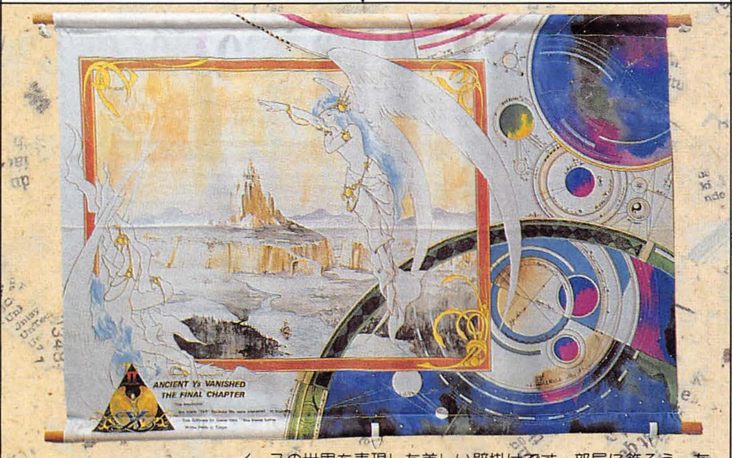
イースIIマジカルボックス
カンペンセットにイースの世界感を盛り込みました。カンペンケース、鉛筆(6本)、イースの書の字消しがセットになっています。

定価1,009円



イースキーホルダー(金色)
イースIIキーホルダー(銀色)
キーホルダーは、飾りだけではなく、鍵をなくさないようにする機能も持っています。ゲームに出てくる鍵にも付けてあげたいね。

定価 各1,009円



イースIIタペストリー
イースの世界を表現した美しい壁掛けです。部屋に飾ろう。友達を招待するのがワクワクしますね。

定価2,987円



イースII下敷(Aタイプ)
フィーナを守れ！カッコイイ、アドルの下敷きです。裏面は、武器や鎧のイラストと、それらのコメントをプリントしました。

定価206円



イースII下敷(Bタイプ)
ダームの塔に捕らわれた詩人レアとアドルの行く手を阻むモンスターのイラスト。裏面は主な登場モンスターの解説です。

定価206円

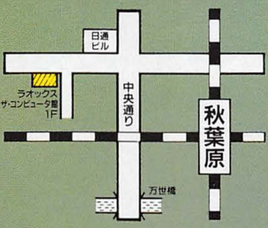
※下敷のみ購入される方へ　通信販売で下敷のみ購入される方は合計が5枚以上になるように申し込んでください。友達と共同で申し込まれても結構です。

A/ペンタン・キャラクタグッズ取扱店大紹介。

anime studio熊谷店
熊谷駅北口より歩いて5分。ダイエーのななめ前。
〒360 埼玉県熊谷市銀座2-80
☎0485(22)5591

パソコンソフトCPU
大宮駅、東口より歩いて2分。高島屋の交差点近く。
〒330 埼玉県大宮市大門町2-68
☎048(648)2667

LAOXザ・コンピューター館
秋葉原駅、電気街より歩いて2分、1Fパソコンフロア。(注：通信販売はやってません)
〒101 東京都千代田区神田 1-7-6
☎03(5256)3111



申し込み方法
お近くにお店がない場合は、通信販売で購入できます。通信販売の方法は、本誌に折り込まれている支払い通知表(横長の赤い印字の紙)を使った郵便振替によるものと、現金書留によるものがあります。必ずどちらかで申し込んでください。送料はご希望の商品の合計金額が5,000円以内の場合、360円です。5,000円以上の場合は無料です。(税込)

グッズ取扱店募集中
DEMPA/ペンタンでは当キャラクターグッズの取扱店を募集しています。パソコンショップ、ファンシーショップ、文具店、玩具店大歓迎。ご相談も承ります。問い合わせ先：☎03-3445-6111電波新聞社 出版販売部まで。

企画・制作：DEMPA/ペンタン　発売元：電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電話03-3445-6111

電脳遊技考——

これは、コンピュータ・ゲームについて、ホンキで考えてみた本です。

たくさんのご意見・ご感想、ありがとうございます。あなたのお手元にもぜひ「電脳遊技考」。

●著者のレビューは気どったところがなく、ユーザーと等身大の視点でまとめられており、それが逆に、ゲームへの深い思い入れを感じさせる結果となっているのだ。ゲームへの「本気」の情熱が伝わってくる一冊。やるなあ。（ログイン・10月19日号）

●古いゲームや海外のゲームを楽しんでいる広い視野と、著者独特の優しい視点でゲームが語られている。（MSX FAN・11月号）

●『ドラクエ』から『遙かなるオーガスタ』まで、さまざまなゲームを分析し、コンピュータゲームの未来を考える力作だっ。（コンプティーク・11月号）

●読むほどにゲームのアト味が口いっぱーいに広がる感じで、なかなかの読みごたえだぞ。（ファミコン通信・10月26日号）

●『ドラゴンクエスト』『スーパーマリオブラザーズ』といった人気ゲーム論は、単なる紹介に終わらせず、その作り手にインタビューし立体化している。（東京タイムズ・10月15日版）

●いろいろな角度からゲームをとらえることで「ゲーム文化」を作り上げていこう、という意欲的な本で。（朝日中学生ウィークリー・10月22日版）

●いままで無関心であった人たちも「新しい知的文化媒体」として、ゲームの面白さが身にしみるはず。（高一Vコース・11月号）

●面白い。もっと過激でも可。（新潟県・菅原誠広32才）

●僕もよく考えるAVGやRPGの問題点が多数のユーザーから指摘されていた。僕も討論会にでてみたい。（東京都・国立圭右17才）

●いままでこういう本はなかったので新鮮で良かった。この本の第二巻を期待しています。（埼玉県・木口　学18才）

●これだけ真剣にゲームのことを書いた本が以前にあっただろうか。この本は、ソフトハウスの人やゲームのことをあまり理解していない人にぜひ読んでほしいと思う。（愛知県・桝田雅裕16才）

●紹介されているRPGはすべて終了。その目から見ても、正確な紹介です。①安田　均②PDSグルメガイドにつづいて、コンピュータゲームの本で私が気に入った三冊目です。（兵庫県・三田浩司45才）

●自社作品の記事が記載されていたので、読ませていただきました。これからもがんばってください。（テクモ勤務・上田和洋23才）

●こういう本を僕は待っていた。ぜひIIを書いてほしい。（大阪府・山田克弥22才）

●メガドライブ・ユーザーなので「メガドライブの将来性と課題を考察する」は楽しく読ませていただきました。（千葉県・吉野正好17才）

●飽きずに一気に読めた。この本は、ゲームユーザーの不満と制作者のゲームにたいする熱意をつなぐ架け橋のようだ。（福岡県・緒方正博20才）

●この本を読んでいろいろ考えさせられた。ゲームはもはや一つの文化となりつつある。僕たちは本気でこの文化を作り上げていきた。大人たちにも偏見なしに評価してほしい。（埼玉県・鈴木宗太郎27才）



山下　章著

B6変型版400ページ/定価1,500円(税込)

好評発売中！



◙会員会社一覧◙

㈱アートディンク
㈲アーマット
㈱アシスト
㈱アスキー
㈲アルシスソフトウェア
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱インターコム
インテリジェント・システムズ・ジャパン㈱
㈱ヴァル研究所
㈱ウィンキーソフト
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エス・ピー
㈲エーシーオー
エグザクト
㈱エスシーアール
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
FA・システムエンジニアリング㈱
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚システム研究所
㈱音研
カナン精機㈱
亀島産業㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
クエイザーソフト㈱
㈱クエスト
㈱クリエイトトーワ
㈱クレオ
㈲呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱ケーエスビー
㈱ケーピーエス
ケンテックス㈱
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈱神津システム設計事務所
コナミ工業㈱
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈱サムシンググッド
㈱ザイン・ソフト
㈱シーアンドシー
㈱シー・エス・ケイ
シエラオンラインジャパン㈱
システムサイト
㈱システムサコム
㈱システムセンター
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱シャノアール
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈲ジー・エー・エム
㈱ジェプロ
㈱ジャスト
㈱ジャストシステム
㈱数研塾ネットワークシステム
㈱スキャップトラスト
㈲スタジオパンサー
㈱ステラシステム
ストラットフォードコンピューターセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱ソフトウイング
㈱ソフトウエアジャパン
創歩人コミュニケーションズ㈱
ソフトスタジオWING
ソフトバンク㈱
㈱ソフトプロ
ソフト屋しゃんばら
㈱ソリマチ情報センター
㈱タケル
大学生協東北事業連合
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
㈱テクノソフト
テックソフトアンドサービス㈱
デービーソフト㈱
㈱ディアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈱東京コンピューターシステム
徳間書店インターメディア㈱
アシュトン・テイト㈱
日本エス・イー㈱
㈱日本科学技術研修所
日本化薬㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
日本デクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
日本マイコン販売㈱
日本ワードパーフェクト
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱バックス
㈱パーシモン
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈲
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱日立ハイソフト
㈲ビーピーエス
ビクター音楽産業㈱
㈱ビッツー
ピー・シー・エー㈱
㈱ファミリーソフト
㈲風雅システム
㈱フェイザーインターナショナル
富士ソフトウエア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業㈱タケル事務所
㈱ブレイングレイ
㈱ブロダーバンドジャパン
プログラム企画サービス㈱
㈱ボーランドジャパン
㈱ポニーキャニオン
マイクロウェア・システムズ㈱
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
㈱マイクロネット
マイクロプローズジャパン㈱
マスターネット㈱
㈱まつもと
緑電子㈱
ミリオンエンタープライズ㈱
メガソフト㈱
㈱メタテクノ
㈱モーリン
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リットーミュージック
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱
ロゴジャパン㈱

顧問弁護士　森本紘章

〈91.3.20現在〉

3月20日現在、155社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。



イメージイラスト／いのまたむつみ

MEGA DRIVE

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

そして、ふたたび、アルカサスから……。

この地に平和は長く続かなかった。
悪魔"カストミラ"を封印する光の魔剣"レアティの力"が、魔王降臨を企む者たちによって盗まれたのだ。
ジェダ、エリン、ディアナ、ヴィド、4人の光の勇者たちは、世の災厄の兆しを察し、邪悪な神殿へと闘いを挑む。
やがて、伝説の"血の満月"が訪れようとしていた。





『白熱のツインバトル』友好か、敵対か、覇を競う2人同時プレイ。
『アクションRPG』選べるキャラ4タイプ、個性あふれるダイナミック・アクション。
『クォータービュー』大容量8Mが、立体感あふれる壮大なマップを実現。
『NPC援戦システム』パーティーを組んで、強大な敵をアタック!

X68000版　¥8,800(税抜き)　6月発売予定
メガドライブ版　¥8,500(税抜き)　6月14日発売決定

ARCUS ODYSSEY

——アークス・オデッセイ——

WOLFTEAM GAME CREATIVE STAFF

〒169 東京都新宿区西早稲田2-14-1 TOHMA西早稲田ビルB1　ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795



Written by やんま

協力　解せないクン

NEW VIDEO GAME

ビデオゲーム徹底攻略

これで君も真の格闘家！

ストリートファイターII

春麗　1コインクリアへの道



大人気，独走状態の続く『ストリートファイターII』。今月はこのゲームの徹底攻略に挑戦だ。

使用したキャラはベーマガ編集部内で一番使いやすいとされている「春麗」。

この春麗を使用し，もっとも確実，かつ安全だと思われる闘いかたをとことんまで突き詰めてみた。

これを見ればもう地に屈することはない！格闘家の頂点目指してレッツ・ファイト！

春麗徹底攻略。まず基本技を覚えておこう

まず覚えておかなければいけない春麗の技をあげておきます。その他のこまかい技は229ページの技のだしかた一覧を参考にしてくださいね。

●**百烈キック**：キックボタンを連打する。連打するキックボタンによって，キックのスピードがちがってくる。ジャンプ中にボタンを連打しておけば着地と同時にキックをだすことが可能。

●**スピニングバード・キック**：レバーを下にしばらく入れ（ちょうど3秒ぐらい），レバー上と同時にキックボタン。これもどのボタンを押すかで飛距離などがちがってくる。スピニングバード・キック中にレバーを下に入れておけば，着地と同時にもう一度だすことが可能。

●**首投げ**：敵と重なった瞬間，投げたい方向へレバーを入れ（中・強）パンチ。レバーしだいで進行方向と逆の方向にも投げられる。空中で敵をかかえ落とすことも可能。

●**頭上ジャンプ**：ジャンプ中にレバーを下に入れ，中キック。

●**三角跳び**：壁，もしくは画面の端に向かってジャンプし，触れたときに反対方向へレバーを入れる。

●**防御**：敵と反対方向へレバーを入れる。

以上の技をマスターしたら，いよいよ徹底攻略だ。

VS　リュウ



まず最初の敵，リュウで今回の攻略の要（かなめ）となる春麗の中パンチの使いかたを解説していきましょう。

まず試合がはじまったらまっすぐリュウのほうへ向かって歩いていきます。ほとんどの場合，リュウは反撃せず後ろに下がっていくので，そのまま歩いて触れるぐらいまで近づき，中パンチ。いきなり首投げをすることができます。

1回，倒すことができれば，こっちのもの。ここからが「中パンチ・パターン」のはじまりです。

首投げをした後，倒れているリュウを押すようにレバーを入れ続け，リュウが起きてくるその瞬間を見切って中パンチを放ちます。ちょうど敵がクルリと体を回して起きようとした瞬間が打つタイミング。この中パンチは当たっても大きなダメージを与えられないと思いますが，すかさずもう1回中パンチ。これも同じく効きませんが，気にせず中パンチを繰り返します。

これでは防がれてばかりで決定的なダメージがあたえられないじゃない，と思うかもしれませんが慌（あわ）てずに。レバーを敵の方向へ入れ続け，パン，パン，パンと0.5秒より少し遅いくらいの間隔で中パンチを放っていけば，2回か3回目には自然と首投げに移っているはずです。中パンチの連打は，この首投げのための布石。敵の至近距離に近づくためのものだったというわけです。

首投げをした後はまた近づいて中パンチ。あとはこれを繰り返します。

パンチ，投げ，パンチ，投げ……とうまく決まればリュウは3回目ぐらいに息絶えていることでしょう。敵に攻撃する間も与えない強力な連続攻撃がこの「中パンチ・パターン」なのです。

このパターンのもっとも重要なポイントは敵の起き上がるタイミングを見切ること。敵によって，起きるタイミングが微妙にちがうので，パンチを繰りだすタイミングも少しずつ調整しないといけません。本当にタイミングが命の技なのです。ちょっと慣れるまでに苦労するかもしれませんが，慣れてしまえばこっちのもの。使いかたしだいでオール・パーフェクトも夢ではありません。がんばってマスターしてください。

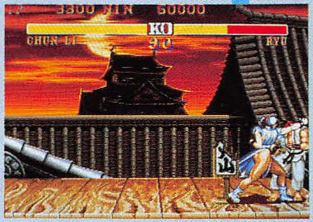
さて，話を元に戻します。リュウの前ではジャンプはしないように。昇竜拳がきますからね。ちなみに両側の看板を壊すと1000点ずつ入りますよ。



▲至近距離で中・強パンチボタンを押せば首投げだ。リュウはいきなり投げることができる。旋風脚がきたらしゃがんでよけよう



▲敵がくるりと起き上がろうとしたら中パンチ！



▲防御されたって関係ない。もう1回，中パンチ！



▲ほら，投げることができるでしょ。起き上がってこようとしたらまた中パンチ。春麗でプレイするならこの技は避けて通れません

VS　ブランカ



素早い動きのブランカ。後半に登場したときのブランカはきっと強敵となることでしょう。でも大丈夫。ブランカは春麗の「ジャンプして斜め下に強パンチ」にめっぽう弱いのです。

まず，試合がはじまったらすぐにブランカのほうへジャンプ。斜め下に強パンチです。当たったらつぎに，リュウのところで述べた中パンチ・パターンで押します。中パンチでなく，いきなり首投げでも可です。でも，これは1回だけ。1回首投げをして2回目のループ（中パンチ）に入ろうとすると，必ずローリング・アタックを食らってしまいます。

ですから，中パンチ・パターンはそこでやめ，首投げすると同時にブランカを倒したほうへジャンプ。ブランカが立った瞬間，もう1回上から強パンチを決めます。このとき，位置が悪くて強パンチが決まらなくても，きっとブランカを飛び越しているはずですから，すかさず後ろから首投げを決めましょう。

そしてまたジャンプして強パンチ，中パンチor首投げ……。以後この繰り返しとなります。



▲スタートしたらすぐにジャンプ。ブランカは上からのパンチに弱い



▲ブランカがひるんだすきに首投げだ



◀投げると同時に投げた方向へジャンプしはじめる。ブランカが起き上がったところをまたパンチだ。で，また投げる……の繰り返しね

VS　ザンギエフ



近づくと怖いザンギエフ。ほとんど重なりながら攻撃する中パンチ・パターンでは，すぐに大技をかけられてしまいます。

では，どうしたらいいのか？一番安全で楽な方法というと，頭上ジャンプ（ジャンプしてレバーを下に入れ中キック）でザンギエフの頭の上をピョンピョン飛び跳ねる方法です。飛んでいる間は中キックを連打します。連打しておけばザンギエフを階段のように駆け上がったり，思わぬところでキックが当たったりするからです。

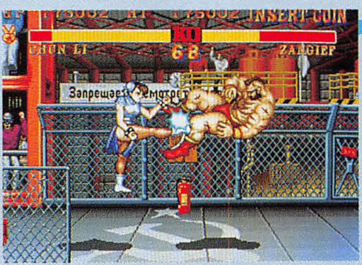
端に追い詰められたときは三角跳びで切り返し。これだけです。楽でしょ。

もう一つの方法はスピニングバード・キックを使う方法。試合のはじまる前からレバーを下に入れておけば試合がはじまると同時にスピニングバード・キックをだすことができます。

でもこれはちょっと危険なので，最初はちょっと下がってザンギエフが近づいてくるのを待ったほうがいいでしょう。そばにきたら垂直にジャンプ。ちょうどザンギエフの頭あたりで強キックを放ちます。当たればザンギエフは倒れるでしょ。そのすきにスピニングバード・キック。ザンギエフが立ったところにうまく決まれば成功です。あとはまたちょっと下がって垂直ジャンプして強キック，スピニングバード・キックの繰り返しです。



▲一番簡単なのが頭上ジャンプ。飛び跳ねているだけで勝ててしまう



◀もう一つはスピニングバード・キックを使う方法。まずちょっと下がって垂直にジャンプし，強キックでザンギエフを倒す



◀着地したらすぐにスピニングバード・キックだ。これもけっこう楽な方法だよ

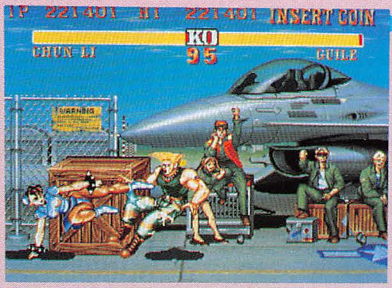
VS ガイル



多くの人がこのガイルが倒せず苦しんでいるはずです。編集部内でもガイルに勝つために，いくつものパターンが生まれ，そして消えていきました。でも今はもう完璧です。「ガイルあなたはもう私に勝つことはできないわ」春麗のそんなセリフが聞こえてきそうなくらいです。

まず試合がはじまったら，しゃがんで防御の体制でガイルを待ちます。ソニック・ブームがきたら飛んでくるスピードに注意してジャンプでよけましょう。ガイルがジャンプで飛び込んできたら，着地するタイミングを見計らってしゃがんだまま強キック。足払いしてきたときは1発目は防御，2発目がくる前に強キックをだせば，ガイルを転ばすことができます。転ばしたらすかさず中パンチで押しましょう。

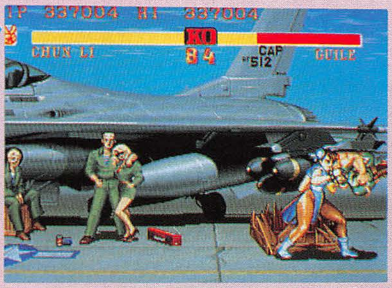
パターンからはずれてしまったときは，またしゃがんで強キックでガイルを転ばします。無理にジャンプするとサマーソルト・キックかアッパーの餌食となります。気をつけましょう。



▲ガイルが近づいてきたら，しゃがんで強キック。これで転ばすことができる



▲あとは中パンチ・パターンで攻めていくだけ。サマーソルト・キックがくるので絶対ジャンプしないように



▲ガイルもこのようにクルリとなったときがパンチのタイミングだ

VS ダルシム



試合がはじまったらまず右へジャンプ。ダルシムが垂直にジャンプすれば空中で重なり，首投げで叩き落とすことができます。ダルシムが飛ばないときなどはジャンプして斜め下に強パンチ，あるいは小キックでふところに入ります。あとは中パンチで攻めましょう。ただダルシムの起きあがるタイミングはむずかしく，ちょっとでも遅れると投げられてしまいます。早め早めって感じでいきましょう。

パーフェクトを狙おうという人は，小キックで飛び込み，着地と同時に百烈キックがいいと思います。百烈キックが終わると必ずヨガ・ファイヤーがくるので，すかさずジャンプして小キック。そしてもう一度，百烈キック。これの繰り返しとなります。

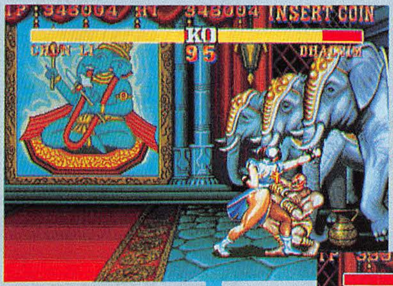
ヨガ・ファイヤーを食らってしまうという人はきっと飛び込みが浅いか，百烈キックをすぐにだせていないかでしょう。



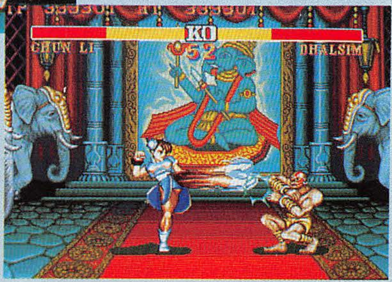
▲最初に前方へジャンプ。運が良ければ投げることができるぞ



▶ダルシムの起きるタイミングはむずかしい。ちょっとでも遅れると投げられてしまうよ



◀ダルシムも押して，押して，投げて，押して……



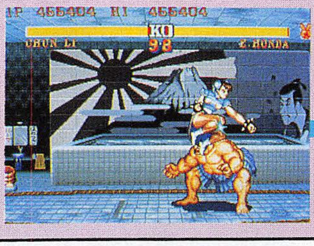
▲小キックで飛び込んで百烈キックっていうのも使えるね。でも連射に自信がないとちょっとむずかしい。この後，必ずヨガ・ファイヤーがくるのでジャンプしてよけよう

VS　E.本田



本田はブランカのパターンと同じように，ジャンプして斜め下に強パンチ。あとは中パンチで押せば楽勝です。もしパターンがうまく決まらず百烈張り手がきたら，ひたすら防御。百烈張り手中は，手や足をだすだけでダメージを受けてしまいます。

中パンチがうまく決まらないという人は，ダルシム同様，ジャンプして小キックでふところに飛び込み，百烈キックをしてもいいでしょう。ジャンプ中も連打しておくことが，着地と同時に百烈キックをだすコツですよ。


◀本田も斜め上から飛び込んでパンチするのがいいよ


▲あとはパンチして投げるだけだ

VS　ケン



試合がはじまった直後のケンの動きは主に4種類あります。どのパターンかを見極めるために，まずレバーを左下に入れ，防御の体制で待っておきます。では各パターン別攻略。

●昇竜拳パターン

いきなり，目の前で昇竜拳をだしてきますが，空振りです。すぐに近づいて首投げ。昇竜拳で背中を見せたケンは簡単に投げることができます。あとは中パンチで。

●旋風脚パターン

旋風脚で攻めてきます。そのまましゃがんで上を通りすぎるのを待ちます。通りすぎ，昇竜拳をだしたところを中パンチ。そのまま中パンチで押します。

●波動拳パターン

ケンは後ろにジャンプし波動拳を打ってきます。ケンが後ろに下がったらすぐに春麗も前に行き，ジャンプして波動拳を打っているケンに上から強パンチをくらわします。そのあとは中パンチで。

●ノーマル・パターン

ケンは直進し基本技で攻めてきます。そんなときは左に下がり，しばらく防御で耐えてケンがスキを見せるのを待ちます。飛びげりしてきたら，下を通り越して後ろから首投げ。あとは中パンチです。

☆　　☆

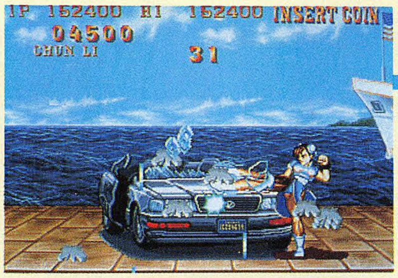
どのパターンも，いかに中パンチ・パターンに持ち込むかっていうのがポイントになっています。

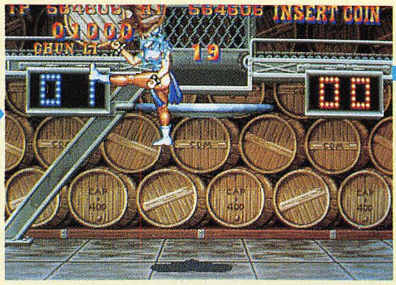
パターン中，タイミングが遅れると昇竜拳を打たれることがあります。でも，たいしたことありません。そのまま投げちゃえばOKです。

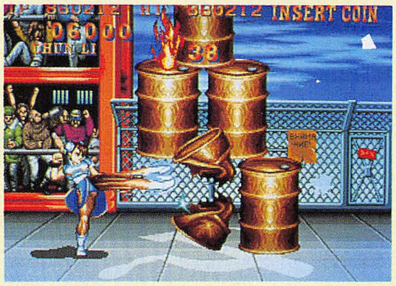

▲ケンが後ろに下がったら波動拳を放ってくる。春麗も前進してジャンプ。強パンチだ


▲昇竜拳を打たれても，けして下がってはいけない。ほらケンはスキだらけだよ。首投げのチャンス

ボーナス・ステージ


▲ボーナス・ゲームその1。車を壊せ！まず左側で百烈キックを1回。終わったらすぐに反対側へ行き百烈キックを連打します。23秒がでればかなり速いです。20秒が普通かな


▲ボーナス・ゲームその2。上から落ちてくる樽を全部壊せ！樽と樽の間が開いているときは垂直にジャンプして強キック。間隔が狭くなってきたらしゃがんで強キックを使います。1発で破壊できない樽はランダムで出現します。運が悪いと2，3個あるときもあります


▲ボーナス・ゲームその3。積んであるドラムカンを破壊しろ！まずその場ですぐに百烈キック。これで左側がだいたい壊れます。運がよければ一番上のドラムカンも落ちてくるので百烈キックをし続け，破壊します。あとは右側に縦に並んだ二つのドラムカンを大キックで壊せばOK。このとき，地面の線の上に春麗を合わせてやると火にも当たらずちょうどいいです。もし一番上のドラムカンが残っていたら，落ちてくるときに当たらないようにして，大キックで壊します。26秒以上残ればすごいです

VS　M.バイソン



さ，いよいよラスト4人です。

バイソンには強パンチがいいと思います。試合がはじまったら4歩ぐらい進んで強パンチ。決まったら，ちょっと下がってバイソンを引き付け，もう1発強パンチ！これの繰り返しです。

ひよこがでたら，すぐに首投げにいきます。倒れたら中パンチ・パターンに持ち込みましょう。

ちょっとパンチがずれたりするとバイソンの強烈なラッシュがきます。このときは絶対防御！へたなことをするとあっという間に死んじゃいますよ。パンチの打てるスキができるのをひたすら待ちましょう。

バイソンが後ろにジャンプしながら後退するときや，振りかぶって背中を見せるときがありますが，これはすっごいパンチの前触れです。

注意してください。

時間がかかってもパーフェクトがほしい，なんて人にはこの方法。

まず，しゃがんで待っていて，バイソンが近くにきたら中キックで足払いをします。何度かやっているとバイソンはジャンプしてきます。

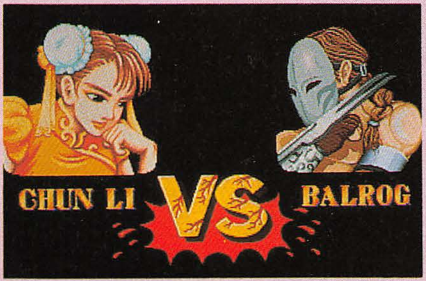
そうしたら，立って強キック。バイソンを蹴り戻して，またしゃがむ，というパターンです。

どちらかというと手先が器用な人向きのパターンですね。



▲バイソンは強パンチだけで倒せるぞ。パン，パンって決まると気持ちいいね。星がでたり倒れたりしたら中パンチ・パターンに持ち込めるよ

VS　バルログ



スピードに惑わされなければバルログも怖くない。「ふっ，バルログなんてもう過去の敵さ！」って言えるよう，がんばってくださいね。

最初，試合がはじまる前からレバーを下に入れておいて，試合がはじまってバルログが後ろに飛んでから，スピニングバード・キックをだします。すると見事にジャンプしたバルログにヒットするはずです。バルログが右に落ちたら，そのまま中パンチ・パターン。左に落ちたら春麗も真っすぐ左に追いかけるような感じで歩いていきます。するとバルログはジャンプしてくるので，着地の瞬間，背後から首投げをします。投げたら中パンチ・パターンにもちこみます。

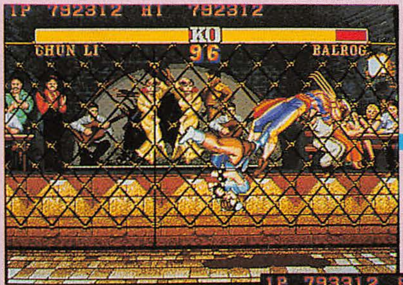
もしパターンから外れてしまっても，慌てずバルログが三角跳びをするのを待ちます。三角跳びをしたらすぐに落下点の内側（壁側）に入って，落ちてきた瞬間，首投げを仕掛けます。じつはこの内側というのは，どの敵にとってもけっこう安全な場所なんです。簡単にバルログを投げにいくことができるんですよ。覚えておいてください。

いくら待っても三角跳びをしそうにないときは小キックで飛び込みましょう。

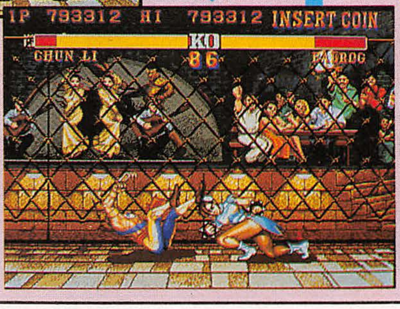
かなりダメージを与えると奥の金網にしがみつき，フライング・バルセロナ・アタックを仕掛けようとしてきます。バルログが金網の中央より右だったら左，左だったら右と，位置を見て逆の方向へ逃げるようにします。

そしてバルログが飛んでくる瞬間を見切って後方へジャンプ。このときキックをすれば当てることができます。どの程度のタイミングか？どの程度の距離か？はちょっとした経験が必要です。2，3度くらうつもりで，学んでみましょう。

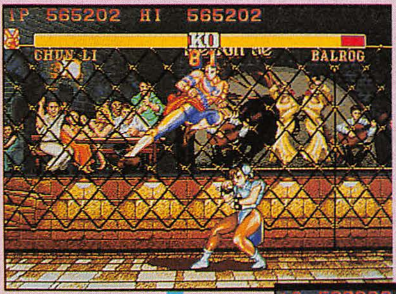
ちなみにバルログの鉄のツメははずすことができるんです。腕付近を小技でしばらく攻めていればポロッとはずれちゃいます。これで10000点もらえますよ。



▲スタートしたらすぐにスピニングバード・キック！飛び跳ねているバルログを叩き落とすことができる



▶あとは，中パンチ，投げの繰り返しだ



◀バルログが三角跳びをしたらこの位置に入る。後ろからいきなり首投げが狙えるぞ



▼フライング・バルセロナ・アタックは後ろに跳びながらキックで防げる

VS サガット



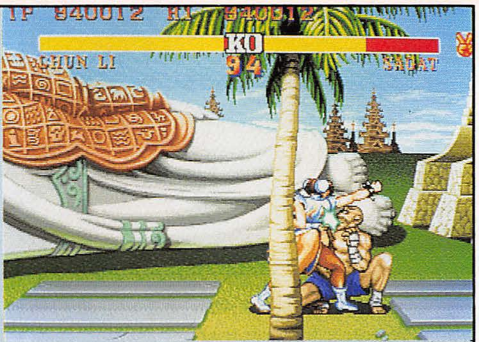
試合がはじまったら，本田のときと同じようにジャンプして斜め下に強パンチで入り，そのまま中パンチで押すことができます。

しかし，このパターンだと最初にいきなり飛び膝蹴りやタイガー・アッパーカットをくらう場合があります。

また，サガットは画面端まで追いつめると必ずしゃがんでパンチをしてきます。こうなると中パンチができなくなるので注意しましょう。

もう一つのパターンとして，試合がはじまったら左端まで後退します。

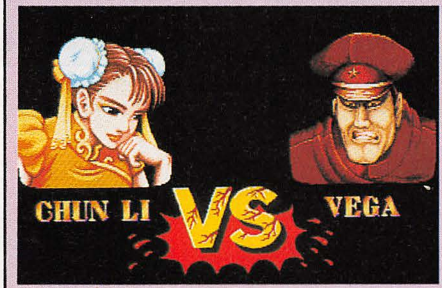
タイガー・ショットは，しゃがむかジャンプでよけてくださいね。端までできたらザンギエフのときと同じく，サガットのくるのを待って垂直ジャンプ。そして頭を狙って強キックです。これで転ばすことができたらあとは，中パンチで攻めるだけです。



▲サガットはザンギエフと同じように垂直ジャンプ，キックで倒して，あとは中パンチで攻めろ！

パターンから外れてしまったときは最初からやり直せばOKです。

VS ベガ



さあ，いよいよ最後の敵，ベガです。こいつはマジで強い！気合いを入れて闘わないとほんの数秒でケリがついてしまうぞ。

まず，試合がスタートしたらどんなときでも斜め前方にジャンプ。ベガも同じように飛んできたらラッキー・パターン。そのまま首投げで叩き落とし，中パンチへと移っていきます。

ベガがそのままもたもたしているパターンのときは，その場で斜め下に強パンチを放ち，中パンチへと持っていきます。

ベガが後ろに下がったときは，着地と同時にもう1回ジャンプし，斜め下に強パンチです。ただ，この強パンチは早めにださないといけません。右側の背景の銅像を越えたあたりでボタンを押せばベストです。その後は中パンチです。中パンチを繰りだすタイミングは他のキャラよりちょっと早めでいきましょう。

もし，最初のでだしでつまずいたり，中パンチ・パターンが失敗した場合，すぐに逃げパターンに入ります。

1回やられたあとは，基本的にベガのほうへジャンプしてはいけません。ベガとは反対の方向へジャンプしながら逃げていきます。ジャンプ中は，中キックか小キックを放っておくのを忘れずに。当たることがありますからね。

端まで行ったら三角跳びで切り返します。うまくついてきてくれれば，このときちょうどベガが足の下にくるはずです。頭上ジャンプをしてベガの頭を踏みましょう。

ベガの横に降りたらすぐに百烈キック。百烈キックが確実にだせないという人はしゃがんで中キックでもかまいません。キックが終わったらすぐにベガと逆方向へジャンプ。以後これの繰り返しとなります。

距離が離れるとサイコクラッシャー・アタックをしてくるときがあります。そんなときは垂直にジャンプして頭上ジャンプでベガにダメージを与えます。

フェイントをかけて，ゆっくり飛んでくるときもあるので要注意です。

このように少しずつベガにダメージを与えていきます。焦らず気長にいきましょう。ベガばかりは，かなり運で左右されます。勝率7割までいけばたいしたものでしょう。

あとは君の腕しだい。1コインはもちろん，オール2勝，そしてパーフェクトを目指してがんばってちょうだい！

▶ベガが後ろに下がっていったときはもう1回ジャンプして早めに強パンチ。そのまま中パンチ・パターンで最後までいければいいのだが……





▲パターンを外されてしまったらひたすら逃げる。春麗はキックしながら後退してるんだよ



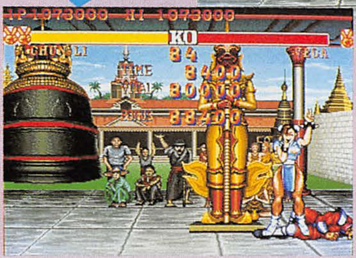
◀端まで行ったら三角跳び。ちょうどベガに頭上ジャンプを決められるはず



◀着地した瞬間，百烈キックが打てればかなりのダメージを与えることができるんだけど……。でも無理は禁物だよ



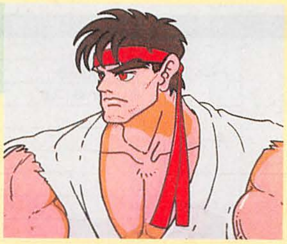
▲サイコクラッシャー・アタックがくると思ったら，すぐに垂直ジャンプ。頭上ジャンプが使える



◀見事，1コインクリア！！スコアの1の位の「0」がノー・コンティニュー，つまり1コインの証拠だ！

8人のファイター基本技，必殺技，大技大公開

リュウ





日本

レバー	ボタン	強さ	近距離	点数	遠距離	点数
ノーマル ○	パンチ	弱	ヒジ打ち	100	ジャブ	100
		中	フック	400	ストレート	300
		強	アッパー	500	ストレート	500
	キック	弱	ローキック	100	ハイキック	100
		中	ひざ蹴り	400	ハイキック	300
		強	テコンドウ蹴り	600(500+100)	回し蹴り	500
しゃがみ ○↓	パンチ	弱	ジャブ	100	ジャブ	100
		中	ストレート	300	ストレート	300
		強	立ち上がりアッパー	500	立ち上がりアッパー	500
	キック	弱	足払い	100	足払い	100
		中	手付き蹴り	300	手付き蹴り	300
		強	回転足払い	500	回転足払い	500
垂直ジャンプ ↑○	パンチ	弱	ジャブ	100	ジャブ	100
		中	パンチ	400	パンチ	400
		強	パンチ	300	パンチ	300
	キック	弱	前蹴り	100	前蹴り	100
		中	前蹴り	400	前蹴り	400
		強	旋風脚	500	旋風脚	500
斜めジャンプ ↖↗○	パンチ	弱	ジャブ	100	ジャブ	100
		中	パンチ	500	パンチ	500
		強	パンチ	500	パンチ	500
	キック	弱	ひざ蹴り	100	ひざ蹴り	500
		中	横蹴り	300	横蹴り	300
		強	横蹴り	500	横蹴り	500

■大技

レバー	ボタン	強さ	近距離	点数	遠距離	点数
←○→	パンチ	弱				
		中	背負い投げ	1000		
		強	背負い投げ	1000		
	キック	弱				
		中	巴投げ	1000		
		強	巴投げ	1000		
○	パンチ	弱				
		中				
		強				
	キック	弱				
		中				
		強				

■必殺技

●波動拳：↓↘→と同時にパンチボタン…500点
●昇竜拳：→↓↘と同時にパンチボタン……1000点
●竜巻旋風脚：↓↙←と同時にキックボタン……400点



▲背負い投げ

▼巴投げ



エドモンド 本田





日本

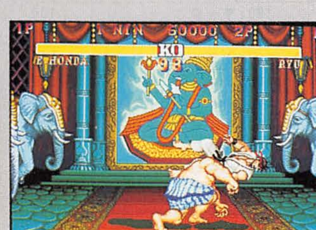
レバー	ボタン	強さ	近距離	点数	遠距離	点数
ノーマル ○	パンチ	弱	張り手	300	張り手	300
		中	つっぱり	400	つっぱり	400
		強	チョップ	500	チョップ	500
	キック	弱	ローキック1	300	ローキック2	200
		中	ローキック3	400	ローキック4	400
		強	ひざ蹴り	900(500+400)	ローキック5	500
しゃがみ ○↓	パンチ	弱	張り手	200	張り手	200
		中	つっぱり	400	つっぱり	400
		強	手で足払い	500	手で足払い	500
	キック	弱	蹴り1	200	蹴り1	200
		中	蹴り1	800(400×2)	蹴り1	400
		強	回転足払い	500	回転足払い	500
垂直ジャンプ ↑○	パンチ	弱	ジャンプ・チョップ	400	ジャンプ・チョップ	400
		中	ジャンプ・チョップ	500	ジャンプ・チョップ	500
		強	ジャンプ張り手	500	ジャンプ張り手	500
	キック	弱	前蹴り	400	前蹴り	400
		中	前蹴り	500	前蹴り	500
		強	前蹴り	500	前蹴り	500
斜めジャンプ ↖↗○	パンチ	弱	ジャンプ・チョップ	300	ジャンプ・チョップ	300
		中	ジャンプ・チョップ	400	ジャンプ・チョップ	400
		強	ジャンプ張り手	500	ジャンプ張り手	500
	キック	弱	ヒッププレス	300	ヒッププレス	300
		中	フライング・ボディー・アタック	400	フライング・ボディー・アタック	400
		強	蹴り	500	蹴り	500

■大技

レバー	ボタン	強さ	近距離	点数	遠距離	点数
←○→	パンチ	弱				
		中	横投げ	1000		
		強	さば折り	1200(500+100×7)		
	キック	弱				
		中	腹蹴り	1000(500×2)		
		強	顔面ひざ蹴り	1100(500+100×6)		
○	パンチ	弱				
		中				
		強				
	キック	弱				
		中				
		強				

■必殺技

●百裂張り手：パンチボタンを連打……500点
●スーパー頭つき：←にしばらく引き→と同時にパンチボタン……500点



▲横投げ

▼さば折り



※各必殺技のレバー方向は相手が右側にいるときです。

8人のファイター基本技，必殺技，大技大公開

ブランカ



ブラジル



レバー	ボタン	強さ	近距離	点数	遠距離	点数
ノーマル ○	パンチ	弱	ひっかき	300	くまのパンチ	200
		中	のどチョップ	400	両手で肩に打ち下ろし	400
		強	空中前転ひっかき	1000(500×2)	ひっかき2	500
	キック	弱	ひざ蹴り	300	腹キック	200
		中	腹に両ひざ蹴り	800(400×2)	顔キック	400
		強	後ろキック	500	ばくてん蹴り上げり	500
しゃがみ ○↓	パンチ	弱	猫ひっかき	200	猫ひっかき	200
		中	ひっかき払い	400	ひっかき払い	400
		強	しゃがみパンチ	500	しゃがみパンチ	500
	キック	弱	しゃがみキック	200	しゃがみキック	200
		中	しゃがみキック	400	しゃがみキック	400
		強	後ろキック	500	後ろキック	500
垂直ジャンプ ↑○	パンチ	弱	パンチ	300	パンチ	300
		中	パンチ	400	パンチ	400
		強	くまのパンチ	500	くまのパンチ	500
	キック	弱	片足キック	300	片足キック	300
		中	片足キック	400	片足キック	400
		強	ドロップ・キック	500	ドロップ・キック	500
斜めジャンプ ↖↗○	パンチ	弱	ジャブ	300	パンチ	300
		中	パンチ	400	パンチ	400
		強	ツメで襲いかかる	500	ツメで襲いかかる	500
	キック	弱	片足キック	200	片足キック	200
		中	片足キック	400	片足キック	400
		強	ドロップ・キック	500	ドロップ・キック	500

■大技

レバー	ボタン	強さ	近距離	点数	遠距離	点数
←○→	パンチ	弱				
		中	頭突き	800(400×2)		
		強	かみつき	1000(400+100×6)		
	キック	弱				
		中				
		強				
○	パンチ	弱				
		中				
		強				
	キック	弱				
		中				
		強				

■ 必殺技

●エレクトリック・サンダー：パンチボタンを連打……1000点

●ローリング・アタック：←にしばらく引き→と同時にパンチボタン……500点



▲かみつき

▼頭突き



ガイル少佐



アメリカ



レバー	ボタン	強さ	近距離	点数	遠距離	点数
ノーマル ○	パンチ	弱	ジャブ	100	ストレート	100
		中	フック	400	腰入れアッパー	300
		強	腹にアッパー	500	スピニング・バック・ナックル	500
	キック	弱	タイキック	100	タイキック	100
		中	前蹴り上げ	400	ローリング・ソバット	300
		強	ハイキック	500	回し蹴り	500
しゃがみ ○↓	パンチ	弱	パンチ	100	パンチ	100
		中	パンチ	300	パンチ	300
		強	立ちながらアッパー	500	立ちながらアッパー	500
	キック	弱	キック	100	キック	100
		中	足つきだしキック	300	足つきだしキック	300
		強	ダブル・ローキック	1000(500×2)	ダブル・ローキック	500
垂直ジャンプ ↑○	パンチ	弱	上から下へ殴る1	100	上から下へ殴る1	100
		中	上から下へ殴る1	400	上から下へ殴る1	400
		強	上から下へ殴る2	500	上から下へ殴る2	500
	キック	弱	前蹴り	100	前蹴り	100
		中	前蹴り	400	前蹴り	400
		強	回り前蹴り	500	回り前蹴り	500
斜めジャンプ ↖↗○	パンチ	弱	チョップ	100	チョップ	100
		中	チョップ	300	チョップ	300
		強	チョップ	500	チョップ	500
	キック	弱	ひざ蹴り	100	ひざ蹴り	100
		中	横蹴り	300	横蹴り	300
		強	回り横蹴り	500	回り横蹴り	500

■大技

レバー	ボタン	強さ	近距離	点数	遠距離	点数
←○→	パンチ	弱				
		中	背負い投げ	1000		
		強	ドラゴン・スープレックス	1000		
	キック	弱				
		中	ひざ蹴り	400		
		強	空中さかさ回し蹴り	500		
(空中)	パンチ	弱				
		中	空中首投げ	1500/2000		
		強	空中首投げ	1500/2000		
	キック	弱				
		中	空中バックブリーカー	1500		
		強	空中バックブリーカー	1500		

■ 必殺技

●ソニック・ブーム：←にしばらく引き→と同時にパンチボタン……500点

●サマーソルト・キック：↓にしばらく引き↑と同時にキックボタン……1000点



▲空中首投げ

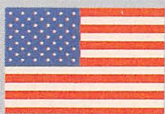
▼空中バックブリーカー



ケン



アメリカ



レバー	ボタン	強さ	近距離	点数	遠距離	点数
ノーマル ○	パンチ	弱	ヒジ打ち	100	ジャブ	100
		中	フック	400	ストレート	300
		強	アッパー	500	ストレート	500
	キック	弱	ローキック	100	ハイキック	100
		中	ひざ蹴り	400	ハイキック	300
		強	テコンドウ蹴り	600(500+100)	回し蹴り	500
しゃがみ ○↓	パンチ	弱	ジャブ	100	ジャブ	100
		中	ストレート	300	ストレート	300
		強	立ち上がりアッパー	500	立ち上がりアッパー	500
	キック	弱	足払い	100	足払い	100
		中	手付き蹴り	300	手付き蹴り	300
		強	回転足払い	500	回転足払い	500
垂直ジャンプ ↑○	パンチ	弱	ジャブ	100	ジャブ	100
		中	パンチ	400	パンチ	400
		強	パンチ	300	パンチ	300
	キック	弱	前蹴り	100	前蹴り	100
		中	前蹴り	400	前蹴り	400
		強	旋風脚	500	旋風脚	500
斜めジャンプ ↖↗○	パンチ	弱	ジャブ	100	ジャブ	100
		中	パンチ	500	パンチ	500
		強	パンチ	500	パンチ	500
	キック	弱	ひざ蹴り	100	ひざ蹴り	100
		中	横蹴り	300	横蹴り	300
		強	横蹴り	500	横蹴り	500

■ 大技

レバー	ボタン	強さ	近距離	点数	遠距離	点数
←○→	パンチ	弱				
		中	背負い投げ	1000		
		強	背負い投げ	1000		
	キック	弱				
		中	地獄車	1000		
		強	地獄車	1000		
○	パンチ	弱				
		中				
		強				
	キック	弱				
		中				
		強				

■ 必殺技

- ●波動拳：↓↘→と同時にパンチボタン…500点
- ●昇竜拳：→↓↘と同時にパンチボタン……1000点
- ●竜巻旋風脚：↓↙←と同時にパンチボタン……400点



▲背負い投げ

▼地獄車



春麗



中国



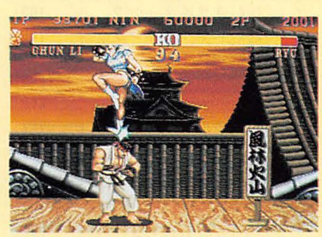
レバー	ボタン	強さ	近距離	点数	遠距離	点数
ノーマル ○	パンチ	弱	ひじうち	200	ビンタ	100
		中	あご狙い突き	300	追い突き	200
		強	発勁	400	開脚突き	300
	キック	弱	ひざ蹴り	200	中段蹴り	100
		中	金蹴り	300	高蹴り	200
		強	高蹴り	400	後ろ回し蹴り	300
しゃがみ ○↓	パンチ	弱	突き	100	突き	100
		中	中突き	200	中突き	200
		強	大突き	300	大突き	300
	キック	弱	前掃腿	100	前掃腿	100
		中	足払い	200	足払い	200
		強	元蹴り	300	元蹴り	300
垂直ジャンプ ↑○	パンチ	弱	手刀	200	手刀	200
		中	手刀	300	手刀	300
		強	手刀	400	手刀	400
	キック	弱	前蹴り	200	前蹴り	200
		中	前蹴り	300	前蹴り	300
		強	サマーソルト蹴り	400	サマーソルト蹴り	300
斜めジャンプ ↖↗○	パンチ	弱	突き	100	突き	100
		中	突き	200	突き	200
		強	突き	400	突き	400
	キック	弱	横蹴り	100	横蹴り	100
		中	横蹴り	200	横蹴り	200
		強	二起脚	800(400×2)	二起脚	400

■ 大技

レバー	ボタン	強さ	近距離	点数	遠距離	点数
←○→	パンチ	弱				
		中	首投げ	1000		
		強	首投げ	1000		
	キック	弱				
		中				
		強				
(空中) ←○→	パンチ	弱				
		中	空中首投げ	1000		
		強	空中首投げ	1000		
(空中) ○↓	キック	弱				
		中	頭上ジャンプ	200		
		強				

■ 必殺技

- ●百裂キック：キックボタンを連打……500点
- ●スピニング・バード・キック：↓にしばらく引き↑と同時にキックボタン……500点



▲頭上ジャンプ

▼空中首投げ



8人のファイター基本技，必殺技，大技大公開

ザンギエフ



ソ連



レバー	ボタン	強さ	近距離	点数	遠距離	点数
ノーマル ○	パンチ	弱	脳天チョップ	200	ストレート	200
		中	水平チョップ	300	水平チョップ	300
		強	大振りパンチ	400	大振りパンチ	400
	キック	弱	ジャンプひざ蹴り	200	ローキック	200
		中	トーキック	400	ミドルキック	300
		強	大車輪キック	500(400+100)	フェース・キック	400
しゃがみ ○↓	パンチ	弱	腹付近に地獄突き	200	腹付近に地獄突き	200
		中			横からフック	400
		強			横からフック	300
	キック	弱	コサック蹴り	200	コサック蹴り	200
		中	コサック蹴り	300	コサック蹴り	300
		強	コザック蹴り	400	コザック蹴り	400
垂直ジャンプ ↑○	パンチ	弱	脳天チョップ	200	脳天チョップ	200
		中	脳天チョップ	300	脳天チョップ	300
		強	脳天チョップ	500	脳天チョップ	500
	キック	弱	ドロップ・キック	200	ドロップ・キック	200
		中	ドロップ・キック	400	ドロップ・キック	400
		強	ドロップ・キック	500	ドロップ・キック	500
斜めジャンプ ↖↗○	パンチ	弱	脳天チョップ	200	脳天チョップ	200
		中	脳天チョップ	400	脳天チョップ	400
		強	ジャンピング・ラリアット	400	ジャンピング・ラリアット	400
	キック	弱	ダブル・ニードロップ	200	ダブル・ニードロップ	200
		中	ドロップ・キック	300	ドロップ・キック	300
		強	ドロップ・キック	400	ドロップ・キック	400

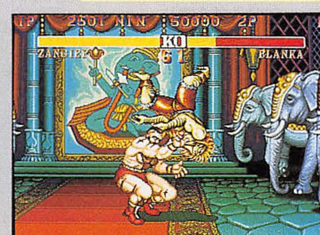
■大技

レバー	ボタン	強さ	至近距離	点数	近距離	点数
←○→	パンチ	弱				
		中	パイルドライバー	1000	アイアンクロー	600(300+100×3)
		強	ブレーンバスター	1000	かみつき	600(300+100×3)
	キック	弱				
		中	ジャーマン・スープレックス	1000		
		強	サンダーファイヤー・パワー・ボム	1000		
○↓	パンチ	弱				
		中	垂直投げ	500	ストマック・クロー	600(300+100×3)
		強	足つかみ投げ	500	ストマック・クロー	600(300+100×3)
(垂直ジャンプ中) ↑○	パンチ	弱				
		中	胸板落し	500	胸板落し	500
		強	胸板落し	500	胸板落し	500

■ 必殺技

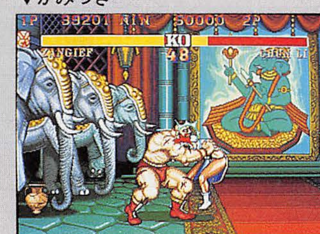
●ダブルラリアット：弱, 中, 強パンチボタンを同時に押す……500点

●スクリュー・パイルドライバー：相手の近くでレバーを1回転してパンチボタン……2000点



▲垂直投げ

▼かみつき



ダルシム



インド



レバー	ボタン	強さ	近距離	点数	遠距離	点数
ノーマル ○	パンチ	弱	手刀チョップ	100	手刀のど突き	100
		中	手刀アッパー	200	ズームパンチ	100
		強	ジャンプ頭突き	600(300×2)	両手ズームパンチ	200
	キック	弱	キック	100	ズームキック	200
		中	合掌キック	100	ズームハイキック	100
		強	ジャンプひざ蹴り	300	ズーム回し蹴り	200
しゃがみ ○↓	パンチ	弱	ジャブ	100	しゃがみズームパンチ	100
		中	ジャブ	200	しゃがみズームパンチ	100
		強	しゃがみズームパンチ	300	しゃがみズームパンチ	300
	キック	弱	キック	100	スライディング	100
		中	キック	200	スライディング	100
		強	スライディング	300	スライディング	300
垂直ジャンプ ↑○	パンチ	弱	ズームパンチ		ズームパンチ	100
		中	ズームパンチ		ズームパンチ	200
		強	ズームパンチ		ズームパンチ	400
	キック	弱	ズーム前蹴り		ズーム前蹴り	100
		中	ズーム前蹴り		ズーム前蹴り	200
		強	ズーム回し蹴り		ズーム回し蹴り	400
斜めジャンプ ↖↗○	パンチ	弱	ズームパンチ		ズームパンチ	100
		中	ズームパンチ		ズームパンチ	200
		強	ズームパンチ		ズームパンチ	400
	キック	弱	ズーム前蹴り		ズーム前蹴り	100
		中	ズーム前蹴り		ズーム前蹴り	200
		強	ズーム回し蹴り		ズーム回し蹴り	400

■大技

レバー	ボタン	強さ	近距離	点数	遠距離	点数
←○→	パンチ	弱				
		中	首つかみ殴り	1000(500+100×5)		
		強	首つかみ殴り	1000		
	キック	弱				
		中				
		強				
空中でタイミングよくボタンを押す	パンチ	弱				
		中				
		強	フライング・ドリル頭突き	400	フライング・ドリル頭突き	400
	キック	弱				
		中				
		強	フライング・ドリル・キック	400	フライング・ドリル・キック	400

■ 必殺技

●ヨガ・ファイヤー：↓↘→と同時にパンチボタン……500点

●ヨガ・フレイム：←↙↓↘→と同時にパンチボタン……1000点



▲首つかみ投げ

▼首つかみ殴り



基礎力チェック問題集付

最新クイズゲーム3機種 傾向と対策

Written by やんま

さて，今回は大人気のクイズゲームにスポットを当ててみた。

クイズゲームっていうのはかなり昔からあったものなんだけど，それほどパッとしたものではなかったんだ。それが，新しいタイプのクイズゲーム，カプコンの『アドベンチャークイズ　カプコンワールド』が発売されて以来大人気。今では完全に「クイズゲーム」ってジャンルが確立されたって感じだね。

ここではセガ，カプコン，タイトーから発売中の最新3機種を分析，傾向と対策を考えてみた。参考にしてもらえればうれしいです。ではみなさん，クリア目指して「クイズでごう！ごう！」



なつかしい問題がいっぱい! クイズ宿題を忘れました

■操作方法 レバー＋ボタン×2　■問題数：5,000問

プレイヤーの年に合わせた問題を出題

この『宿題を忘れました』は最初にプレイする人の生まれた年を入力し，その年代に合わせて問題が出題されるというクイズゲーム。

天才科学者，天野博士によって若い頃に戻された君たちは，答えることのできた問題数だけ進むことができるというスゴロク形式のクイズゲーム。お手付きをするとハートが減っていき，なくなるとゲーム・オーバーだ。

昔のできごとを思い出せ

このゲームの問題は，必ず「○年の○○の○○は？」といった形で出題される。つまりでてくる問題は全部，昔あったできごとばかりというわけだ。だから，いかに昔のことを覚えてるかってことが重要になってくるぞ。ずうっと昔から新聞やニュースをチェックし続けていた人だったら，けっこう楽かもしれないね。年代によって，問題もガラっと変わってしまうから，一度はためしてみて。

野球問題をチェック！

プレイしてみるとわかるのが，野球の問題が多いってこと。あとはテレビ，映画関係に山をはるのもよし。ただ，まちがえても答えを教えてくれないので，一度正解したら絶対に答えを忘れないようにしよう。



▲ゲームをはじめる前にプレイヤーの生まれた年を入力する



◀ゲームは答えた数だけ進むことができるというスゴロク形式で進められる



▲問題は「昭和○年の～」という形がほとんど。懐かしい問題がいっぱいでてくるぞ

『クイズ宿題を忘れました』

基礎力チェック（2分間）

●昭和51年F-1グランプリシリーズ最終戦が開かれた日本のレース場は？
1，日本交通公園　2，浅間レース場
3，筑波サーキット　4，富士スピードウェイ

●昭和60年に公開された映画「グーニーズ」で子供たちが地下の洞窟で捜した物は？
1，山賊の埋蔵金　2，恐竜の化石
3，海賊の財宝　4，宇宙人の友達

●昭和53年，日本中で大ブームとなり順番待ちの行列までできたアーケード・ゲームとは？
1，ブロック崩し　2，平安京エイリアン
3，ピンボール　4，インベーダー

●昭和53年，国鉄のキャンペーンCMにイメージ・ソングとして使われた山口百恵の歌は？
1，トレイントレイン　2，いい日旅立ち
3，夢先案内人　4，風立ちぬ

●昭和62年の正月「富士フィルム」恒例のCMで樹木希林とコンビを組んだのは？
1，南野陽子　2，浅野温子
3，後藤久美子　4，郷ひろみ

●第23回ロス五輪のシンボルとなったマスコットの愛称は？
1，アンクル・サム　2，パル・イーグル
3，F-15イーグル　4，イーグル・サム

●昭和61年，各国の代表者を集めた第12回主要先進国首脳会議の別名は？
1，東京サミット　2，東京リミット
3，東京メリット　4，東京コメット

●昭和62年のTVドラマ「おもいっきり探偵団覇悪怒組」に登場する正体不明の怪人は？
1，ジバゴ　2，プチット
3，ポワトリン　4，魔天郎

●昭和59年の人気アクション劇画「北斗の拳」TV化の際についた副題は？
1，世紀末桃太郎伝説　2，世紀末救世主伝説
3，世紀末覇者伝説　4，少女鉄仮面伝説

●昭和58年にプロ野球パシフィック・リーグで施行された新方式の制度はプレーオフ付き？
1，延長12回引き分け制　2，1シーズン制
3，カースト制　4，律令制

●昭和58年にファミリーコンピュータと同時に任天堂が発売したゲームソフトは？
1，テニス　2，ワイルドガンマン
2，ドンキーコング　4，マリオブラザーズ

●昭和62年の漫画「動物のお医者さん」に登場する主人公，公輝の愛犬の名は？
1，チョビ　2，チャビ
3，ヒヨちゃん　4，タイジロー

●昭和53年にアメリカから上陸したアミーバ状のグロテスクなおもちゃは？
1，ミスターX　2，スライム
3，ミーバ　4，カメレオンの舌

●昭和53年に結成されたテクノブームの火付け役，YMOのメンバーは細野晴臣，坂本竜一と？
1，高橋幸宏　2，高中正義
3，富田　勲　4，武田鉄矢

●昭和59年，松下から，カード型ラジオが発売。そのサイズは？
1，名刺サイズ　2，目に見えないサイズ
3，パスポートサイズ　4，文庫本サイズ

●昭和53年のSF映画「スターウォーズ」に登場するロボットでC-3POの相棒といえば？
1，X68000　2，D-51
3，RX-78　4，R2-D2

●昭和53年に放映された人形劇「飛べ！孫悟空」で三蔵法師一行の声を演じたのは？
1，イモ欽トリオ　2，ドリフターズ
3，キャンディーズ　4，阪神タイガース

●昭和51年に火星に軟着陸した，アメリカの無人探査機は？
1，アマゾネス　2，ポセイドン
3，アルゴノーツ　4，バイキング



クイズで日本を統一しちゃえ！
クイズ殿様の野望

©CAPCOM

■操作方法
4ボタン×2

■問題数：3,000問

シミュレーションとクイズが合体！

『クイズ殿様の野望』は16世紀の日本を舞台に，戦国大名となって天下統一を目指すクイズゲームだ。

プレイヤーはジャンルが選べたり，3択になったりと，性格のちがう8人の大名の中から1人を選び領土を広げていく。他の国に攻めこんだときや，攻めこまれたときはクイズで対決。各国にはノルマ数がきまっていて，10問出題中のノルマ数答えられれば勝利。ノルマ数答えられないか，お手付きの「のぼり」がなくなるとゲーム・オーバーとなる。

領土を広げていって全38か国を統一したら見事天下統一だ。

問題を全部覚えよう！

問題は，幅広くバランスのとれた全25ジャンル約3,000問。無理な引っ掛け問題や，不適当な問題はないので素直に楽しめる。

敵国に攻め込み，ノルマ以上答えられないとゲーム・オーバーというシステムなので，「ノルマ8」の国に攻め込むときは要注意。「ノルマ8」ということは，10問の内の8問正解しなくてはいけないということ。すなわち，2問しかまちがえられないということだ。これをよく頭の中に入れておこう。後半のほうではノルマ8の国がごろごろしているので，問題を覚えることが本当に重要になってくるぞ。

また，どの国から攻めていくかという戦略もたいへん大切なものだ。敵の国も攻められるのを待っているだけでなく，領土を広げ，攻撃もしてくるということを忘れてはいけない。だから，簡単にクリアすることを目指すのだったら，まず強い敵から攻めていこう。あとあと，国を広げ強敵になると思われる敵は，早いうちに始末しておくことだ。

ゲーム，アニメ問題をチェック！

最初，あまり問題を覚えてなくてお手付きが多くすぐに終わってしまうという人は「徳川家康」でプレイしてみよう。お手付きの「のぼり」の増えかたが他の大名よりも早いからだ。

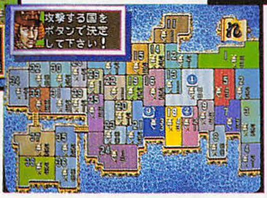
問題はバランスよく出題されているものの，やはりゲーム，アニメ，漫画関係が多いようだ。鈴木保奈美，お茶関係の問題が多いと感じたのは気のせいか？



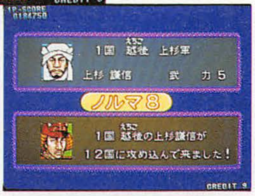
▶性格のちがう8人の武将から1人を選ぶ。最初は徳川家康がいいよ



◀どんどん領土を広げていくと敵から攻め込まれることもあるぞ。まるで光栄のゲームをしているみたいだね



◀攻め込む国をボタンできめる。どこから攻めていくか慎重にきめよう



▶問題はバランスのとれた全3,000問。ほとんど覚えたと思っていても，知らない問題が続々と出題される

『クイズ殿様の野望』
基礎力チェック(2分間)

●遠く離れた物や隠された物を当てる能力のことを？
1，テレパシー　2，クレアボイヤンス
3，プレコグニション　3，サイコキネシス

●シベリア出兵による米の値上がりに対して民衆がとった行動をなんというか？
1，食糧メーデー　2，一向一揆
3，米騒動　4，米一揆

●水産業がさかんで演歌にも歌われた韓国の港町は？
1，ソウル　2，プサン
3，ピョンヤン　4，モッポ

●憲法が規定する行政制度は？
1，大統領制　2，議員内閣制
3，独裁制　4，天皇制

●テレホンカードで5,000円のカード。度数はいくつ？
1，520　2，540
3，500　4，560

●今はなき「おニャン子クラブ」の会員番号NO.19といえば？
1，国生さゆり　2，岩井由紀子
3，河合その子　4，工藤静香

●日本の鉄道史上はじめて記録された忘れ物第一号は？
1，傘　2，弁当
3，ゲタ　4，さいふ

●'87年10月9日の株式大暴落は「ブラック○○」？
1，ウェンズデー　2，チューズデー
3，マンデー　4，サンデー

●実在するファミコン・ソフトは？
1，手編みソフト　2，習字ソフト
3，園芸ソフト　4，そろばんソフト

●「秘密戦隊ゴレンジャー」必殺技といえば『ゴレンジャー○○』？
1，ストリーム　2，フラッシュ
3，ストーム　4，タイフーン

●三重県にある皇室の先祖を祭る神社は？
1，伊勢神宮　2，成田山
3，靖国神社　4，日枝神社

●ミッキーマウスやドナルドダックの作者・ディズニーのファースト・ネームは？
1，ウェルト　2，ウォルト
3，ウェルター　4，ワイト

●つぎのうち，人体で最も早く老化がはじまるのは？
1，脳　2，生殖器
3，歯　4，目

●マリリン・モンローが愛用していた香水は？
1，ミツコ　2，シャネルNO19
3，カレーシュ　4，シャネルNO5

●ファミコン・ソフト「○○ストリートファイター」？
1，2001　2，2010
3，1942　4，1999

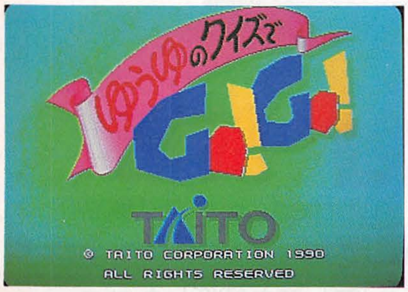
●アニメ「となりのトトロ」の時代背景は？
1，S40年代　2，S30年代
3，明治40年代　4，S20年代

●世界最大級のスライダー「ハイドロポリス」があるのはどこのプール？
1，富士急ハイランド　2，ディズニーランド
3，豊島園　4，後楽園

●ファイブミニに入っている食物繊維は何g？
1，2g　2，4g
3，5g　4，8g

●RPG「ドラゴンクエストII」サマルトリアの王子の名で実在するのは？
1，ドテチン　2，ボーフラ
3，トンヌラ　4，トンズラ

●こげ茶のビールびん。色をつけてあるのは何のため？
1，直射日光を防ぐ　2，内容量をごまかす
3，空気を入れない　4，ビンの強度が増す



クイズ番組の解答者になった気分で…
ゆうゆのクイズでGO! GO!

■操作方法　4ボタン×2　■問題数：10,000問

ゆうゆが司会のとても楽しいクイズゲーム

『ゆうゆのクイズでGO！GO！』はアイドル，ゆうゆが明るく司会を務めるクイズゲーム。ゆうゆがいろんな衣装ででてきたり，しゃべったりするのは見ていて本当に楽しい。まるでテレビのクイズ番組のようだ。

このゲームが他のクイズゲームと大きくちがうところは「正解率制」を採用しているところ。制限時間1分間で，正解率がボーダー・ライン以上ならばラウンド・クリアとなる。へたな人でも最低1分は遊ばしてくれるという親切なシステムだ。

コースをしぼっていこう

問題は，タイトー社内から集めた全10,000問。10,000もあるの？　と驚くかもしれないが，面ごとにジャンルを選べるようになっているので，実際にクリアまでに必要となる問題はそれほど多くない。毎回同じコースを選ぶようにしていけば大丈夫だ。

正解率制なので，素早く答えていけばいくらでも問題がでてくる。逆にゆっくり答えていけば最低10問でOKだ。しかしこのとき，前者は正解率のアップダウンは少なく，後者は正解率のアップダウンが激しい，ということを覚えておいてほしい。どちらが得か一概には言えないが，場合によって使いわけることが大切だ。

タイトーのゲームをチェック

「難しい社会」など「難しい」とつくものがあるが，それほど気にしなくてもいいと思う。重要なのは同じコースを通り，各ジャンルの問題を覚えることだ。

アニメ，ゲーム問題のマニアックさは，他のクイズゲームの比ではないので要注意。ゲーム問題を選ぶ人はタイトーのゲーム，とくにダライアス2とナイトストライカー関係を予習していこう。

最終面では「ゆうゆの問題」が穴。他のものより問題数が少なめなので，けっこう楽にクリアできるぞ。



▲全11ジャンル10,000問！最初に選べるのはこの8ジャンルだ



◀ゲームとアニメの問題はすごいぞ！全部答えられる君はいったい……



▲「崖っぷち」や「滝つぼに入らずんば虎児を得ず」，「カエルレース」などユニーク（？）なボーナス・ステージがいっぱい。なんかこわいです



▶ステージがはじまる前には必ず「クイズでごう！ごう！」と掛け声が入る。このときプレイヤーも拳を振り上げて「ごう！ごう！」

『ゆうゆのクイズでGO！GO！』
基礎力チェック（2分間）

●「コージ苑」にでてくる丸山君の彼女の名前は？
1，ちくわ女　　2，ノッコ
3，ミッチー　　4，ノア

●工藤静香の目はいくつある？
1，二つ　　2，一つ
3，そこらじゅうにある　　4，三つ

●実際にいるプロのロック・グループは？
1，ヘビハナビ　　2，バクチク
3，せんこう花火　　4，打ち上げ6号玉

●業務用「テトリス」，最終面のボスは？
1，そんな奴いねえよ　　2，帽子が降ってくる
3，猿が襲ってくる　　4，巨大赤ブロック

●日本に一番近い国はどこ？
1，中国　　2，ソ連
3，ハワイ　　4，韓国

●「キャンディキャンディ」で丘の上の王子様といったら誰？
1，ニール　　2，テリュース
3，アンソニー　　4，アルバート

●つぎのうちで，ゆうゆの好きな言葉は何でしょう？
1，愛　　2，根性
3，友情　　4，努力

●ゆうゆが所属していた，アイドル・グループは何でしょう？
1，うしろゆびさされ組　　2，少女隊
3，BaBe　　4，乙女塾

●90年のF-1日本GPで，セナとプロストがクラッシュした場所は？
1，1コーナー　　2，渋谷の道玄坂
3，ヘアピン　　4，シケイン

●東京名物「はとバス」のコースにないのは？
1，夜のお江戸　　2，若者の原宿・渋谷
3，名園スピーディ東京　　4，墨田川下り

●1958年に打ち上げられた，アメリカ初の人工衛星は？
1，ルナ　　2，エクスプローラー
3，フレンドシップ　　4，スプートニク

●電子レンジの熱は，何から得るもの？
1，ハンドパワー　　2，赤外線
3，マイクロ波　　4，紫外線

●大ヒット映画「インディ・ジョーンズ」，主人公の職業は？
1，ホームレス　　2，インディレーサー
3，イカサマ師　　4，考古学教授

●さて，イタリアの首都は？
1，ローマ　　2，ナポリ
3，ボン　　4，ベニス

●「ナイトストライカー」のBステージの舞台は？
1，海　　2，室戸岬
3，寺院　　4，工場

●つぎのゲームの中で，NESに移植されていないのは？
1，オホーツクに消ゆ　　2，ダブルドラゴン
3，ゼルダの伝説　　4，ドラゴンクエスト





問題の解答は295ページ（うそ）

CHALLENGE! ADVENTURE GAME

あの恐怖と戦慄がよみがえる!!
「ジーザスII」前編

Written by 佐久間亮介

発売元：エニックス　対応機種：PC-8801mkII SR以降　価格8,800円



いよいよ今月は，先月号の注目ソフトでも紹介したエニックスの『ジーザスII』の登場だ！　制作期間4年あまりという超大作。しかもあの大ヒットAVG『ジーザス』の続編だけに，発売されるまで，期待に胸を踊らせていた人もいるんじゃないかな？

プロローグ

西暦2061年。人類は地球の衛星軌道上に巨大汎用基地<ジーザス>を建設，ハレー彗星の探査計画を実行した。宇宙船，<ころな>と<コメット>は，探査のためにジーザスを発進。コメット号は順調にハレー彗星に接近し，彗星の核を採取することに成功する。

その直後，コメット号の乗員――アンドレイ・ベリーニ，ガルシア・バルカス，ウィルヘルム・ハイラー――は謎の死をとげていく。

この異常事態を調査すべく，ころな号から派遣された武麻速雄は，船内でハレーの核から蘇った宇宙生物と遭遇，決死の戦いの末，この生物を宇宙船のコンテナに詰め込んで宇宙の彼方に射出するのだった。

だが，悪夢はこれだけでは終わらなかった。ころな号への帰還に使用した小型シャトルに付着していた異生物の破片は，驚異的な生命力で再生し，ころな号の乗員に襲いかかる。朱　芳香，ロジャー・カーゾン，イワン・ミラコフらの新たな犠牲者をだしながらも，速雄と少女エリーヌ・シュレマン，コミニュケーション・ロボットであるフォジーたちの手によって，異生物は再度宇宙に射出されたのだった。

この事件はジーザス事件と名付けられ，地球の人々に知られることになる。もっとも，乗員の死因は空調システムの故障によるもの……との偽装を施されて，マスコミに流されたのはいうまでもないことであった……。

4年後。新たなドラマは，陽光きらめく地中海上をモナコへ向かって航行する小型貨客船カリスト号で幕を開けることになる。

親友，佐伯真治とモナコでのレースに出場するためにカリスト号に乗り込んだ五色和也は，そこで思いがけない事件と遭遇するのである。

CAST その1



五色和也

本編の主人公。22才。友人でありパートナーでもある佐伯真治と，モナコで開催される3WDビーグルのレースに出場するために，カリスト号に乗り込む。現在はメカニックを担当しているが，以前はドライバーをやっていたこともあり，走行テクニックはかなりのもの。3年前に地球連邦軍を任意除隊している。行動力のある青年だが，ちょっと軽率なところが……。



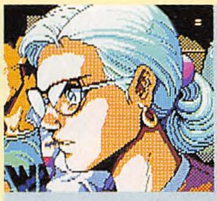
武麻速雄

22才。前作の主人公。防衛軍内で唯一，モンスターとの戦いを経験している男である。ジーザス事件での戦功により，訓練生から小尉へと昇進，半年ほど前に中尉となる。彼のトレードマークである頭のハチマキは，もちろん健在。4年前はどこにでもいる普通の少年だった彼も，現在では様々な武器を使いこなす，冷静沈着な軍人として成長しているが，少年の面影をいまだ残している。



佐伯真治

22才。和也の友人で，3WDビーグルのライダーだ。和也がライダーからメカニックに転向したのは，彼のドライビング・テクニックに惚れこんだからにほかならない。のんびりとした性格の持ち主で，そのせいか過去1年間のレース戦績は，いまひとつぱっとしない。



テレーズ・メルシコワ

24才。銀河防衛軍准尉。軌道汎用基地ジーザスの通信担当士官。情報解析と電子戦略，さらにコンピュータ・オペレートと多彩な技能を持つ。シルバー・ブロンドの髪を結い上げ，眼鏡をかけた姿は厳格な女性士官そのものだが，その裏には……。



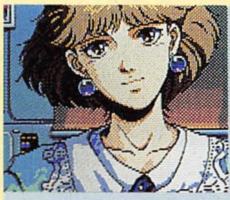
ファーナ・アトキンス

25才。カリスト号の乗員名簿によれば，彼女の職業はデザイナー。つねに通信モデムの内蔵されたラップトップ・コンピュータを所持し，船室でも仕事を続ける男勝りのキャリア・ウーマン。謎めいた部分を持つ，美貌の女性である。



三井賢治

43才。カリスト号の乗客名簿によれば，免疫学を専門とする医師である。休暇旅行のためにカリスト号に乗船，今回の事件に関わることになるのだが……。一見，温厚な紳士のように見える彼にも，大きな秘密が隠されているのである。



牧原麻世

17才。清楚で，いかにも育ちの良い雰囲気を持ち，物腰も深窓の令嬢そのものである。全寮制の名門校に在学。夏期休暇を利用しての旅行のためにカリスト号に乗船している。今回の事件に巻き込まれる唯一のティーン・エイジャーである。



エンドール・イアルテ

43才。今回の航海に先立ちカリスト号のパウエル船長に雇われた甲板員。一見すると悪人面だが，実際は気のいいおじさん。和也は彼のことを「おっさん」と呼んでいる。登場人物中，もっとも単純で，かつ不可解な性格の持ち主だ。

■株式会社エニックス：〒169 東京都新宿区大久保1-11-3大東ビル5F ☎03-5272-2371

前作からの伝統……画面構成



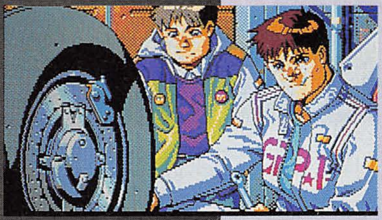
◀画面右にコマンド群，左上にグラフィック，下にメッセージと画面は大きく三つに分割されている。プレイヤーが選択したコマンドは，紫色に変わり，わかりやすい



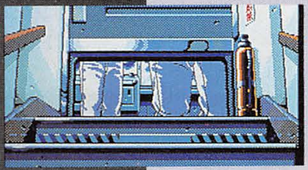
◀前作では場所が限られていたけど，今回はコマンドを選択できるところなら，どこででもセーブすることができる。ものすごく便利だヨ

パソコン

カリスト号で起こる悲劇！　あの悪夢が今，よみがえる!!



◀右にいるのがオレ，五色和也だ。その隣が相棒の真治。ん？　船が止まったみたいだ。おいおい，こんなところで止まってたら，ただでさえギリギリの5日後のモナコのレースに間に合わなくなっちまう！



◀ここがカリスト号の操舵室だな。オレたちがレース費を捻出するために格納庫に泊まっていたとしても，客であることに違いはない。この停泊の原因を知る権利は十分あるはずだ。船長に直接話を聞いてみることにしよう



◀手前の男が，容姿や服装から判断するとこの船の船長であるパウエルにまちがいなさそうだ。どうも通信関係の故障により，修復のため停泊しているらしい。すぐに修理は終わるそうだけど，どうも信用できんな……



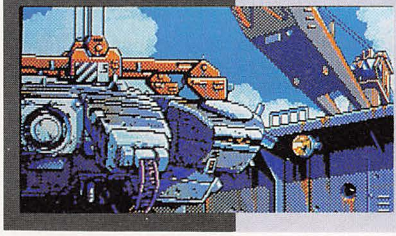
◀デッキで修理に当たっている甲板員に，実際に話を聞いてみることにしよう。甲板員のイアルテは，故障の原因もわからなければ，復旧のメドもたたないという。まったくあのタヌキ船長め，適当なこと言いやがって！



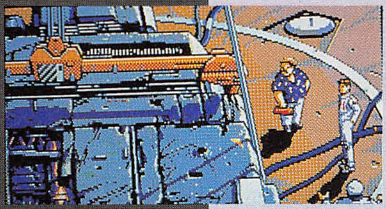
◀デッキを後にしようとすると，空からなにかが……。ものすごい衝撃に，身体が悲鳴をあげる。背中にガツンという物理的な衝撃がさらにはしり，オレは壁にたたきつけられたのを，遠のく意識の中で感じたのだった



◀気がつくと，オレはベッドの上で横になっていた。上から見知らぬ男が，オレの顔をのぞき込んでいる。イテテ，まだ痛みが残ってるけど，大丈夫みたい。男はオレと同じくカリスト号の乗客で，医師の三井だった



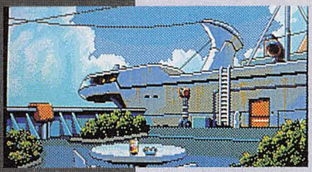
◀デッキに登ってみると，船のクレーンが海からなにかを引き上げている最中だった。ボロボロに壊れたコンテナを収納した貨物船の貨物部分……。パウエル船長の話ではコイツがさっき空から降ってきたものの正体らしい。



◀その貨物は引き上げられ，船の貨物室に保管されることになった。こんなボロボロのコンテナを保管しておいて，いったいどうするつもりなんだ？　どうせ，警察や軍に引き渡すつもりだろう



◀格納庫では，相棒の真治が心配顔でオレを待っていた。「大丈夫か，和也？　さっき，ものすごい音がしたけど‥‥」真治にことの成行きを話すと彼は安心したようだ。そういや，おっさんのほうはどうなってるのかな？



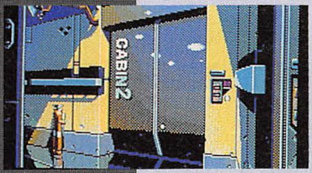
◀おっさんの話では修理は終わったが，どうやら故障の原因は，誰かが故意に作ったものらしい。なんでもケーブルが切断されていたそうだ。ちっ，どこのどいつだか知らねえけど余計なことをした奴を見つけだしてやる！



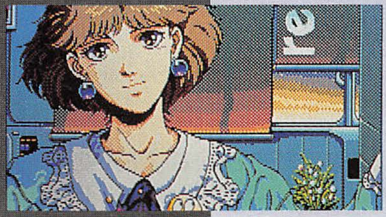
◀貨物室で偶然，三井先生と出会った。先生もコンテナがどんなふうになってるか見にきたのかな？　それとも散歩？　どっちにしろこんなにしっかりと扉がロックされてちゃコンテナを見ることなんかできないよなぁ



◀航海士の仙さんから，乗客，乗員についての情報を得る。ほとんど誘導尋問みたいだったけど，これもケーブルを切断した犯人捜しのため。この船には2人の女性と三井先生，それにオレたちの計5人の乗客がいるのか



◀まずは2号室。1号室は確か三井先生の部屋だったから，ここには2人の女性のうちのどちらかが泊まっているはずだ。2人ともかなりの美人らしいから，なんとはなしに胸が高鳴ってくるなぁ。



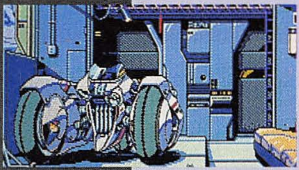
◀2号室に宿泊していたのは，学校の夏期休暇を利用して旅行中の牧原麻世ちゃん。なるほど，仙さんから話には聞いていたけど，令嬢って感じの娘だな。こんな女の子が独り旅だなんて，なにか嫌なことでもあったのかな



◀3号室にはファーナ・アトキンスさんが泊まっていた。ちょうど仕事中だったようだけど，オレの話に興味を持ってくれたらしく，なにかわかったら知らせてほしいそうだ。どうも彼女はなにかを知っているような気がするぜ



◀うわっ，ものすごい音だ。さすがに機関室だな。ここにいるのはリンクス・アイドルのベニー松山先生……じゃなくて機関士の松山さん。なにかを隠しているようだけど，どうやってもなにも話してくれそうもないなぁ



◀格納庫に戻ると……アレ，真治のやつ，どこに消えちまったんだ？ バイクの整備もしないで船内をうろついてたオレに，腹でも立てたのか。あとで会ったときに謝っておくとして，おっさんのところにでも行くか



◀おっさんは修理を終え，自室で一休みしているところだった。おっさん，ひととおり乗員，乗客には会ったけど，どの人もケーブルを切断する動機がないような気がするぜ。ホントに故意に切断されていたんだろうな



◀再度，麻世チャンの部屋へ。真治じゃないか！ お前，こんなところでなにをしてるんだ?真治と麻世は真剣な顔で話す。「和也，実は俺と麻世とは兄弟なんだよ」「お兄ちゃんは，家を継ぐのが嫌で，家を飛びだしたのよ」



◀なんてこった。真治が，あの大財閥・牧原コンツェルンの息子だったなんて。世の中わからないもんだぜ。と，格納庫に備えつけられている電話が甲高い呼び出し音を奏ではじめる。誰だ，船内電話なんか使うのは？



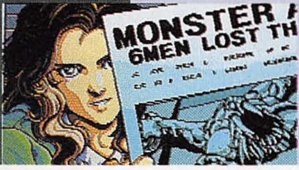
◀電話の相手はファーナさんだった。貨物室で彼女と待ち合わせ。さっそくそこへ。重要な話っていったいなになんだ？ それになぜ，わざわざ貨物室に呼びだしたんだろう。とにかくファーナさんがくるのを待つしかないか



◀見回すと，貨物室の扉が開いており，中にはファーナさんが。さっきまでしっかりとロックが，かかっていたのに?! どうやってここの扉を開けられたんですか，ファーナさん？ 彼女は奥の暗がりを指さすのだった



◀パシッ！ パシッ！ とフラッシュがたかれ，その光で暗がりの中にあるものが，はっきりと目に見える。COMET……どこかで聞いたことがあるような……そうだ，ジーザス事件のときの宇宙船の名前だ！



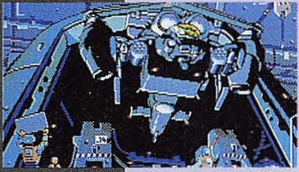
◀彼女は関税Gメンの一員で，密輸団の疑いのあるこの船を調査していたのだ。どうやら今回の取引物件は，あのコンテナであるらしい。ジーザス事件はデマでながされていたとおり，本当に異生物によるものだったという



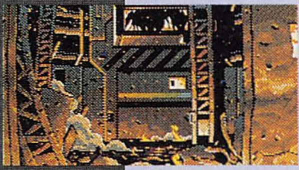
◀もしもあのコンテナの中にモンスターがいたら大変なことになる。ファーナさんのラップトップを使って，防衛軍に至急応援を要請することに！ だが，そのとき船内に鈍い爆発音が轟きわたったのだった！



◀――そのころ宇宙に浮かぶスペースラボ・ジーザスでは，武麻速雄がカリスト号からの電波をキャッチしていた。「アリ司令！ ジーザス……モンスター！ 電波の内容はノイズがひどくてここまでしかわかりません！」



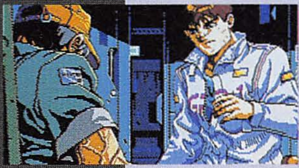
◀ジーザス司令ナハス・アリは，武麻速雄中尉をリーダーとする調査団を結成，地球へ降下することを命令する。速雄の脳裏に4年前の悪夢が蘇る。再びあの悪夢が起ころうとしているのだろうか?!



◀防衛軍への連絡を終えたオレは，機関室へ。機関室は火の海と化し，イアルテのおっさんやパウエル船長らが消火作業にあたっている。どうして機関室が爆発したんだ!? 「和也，松山機関士を呼んでくるんだ！」



◀松山さん！ 大変だ，すぐにきてくれ！ オレは大声で叫びかける。だが，松山の反応はなにもない。それどころか……！ 「ググググググッ」どうしたんだ！ 急に苦しみだしたりして



◀松山の身体は，まるで糸を断ちきられた操り人形のようにガクンとその場に腰をおろしてしまった。そっと顔をのぞきこんでみる。その目に生気はすでになく，ただ，よどんだ黒い瞳が，違う世界をじっと凝視していた



◀松山の身体を見える範囲で確認する。どこにも死因となるような外傷は見受けられない。それなら，いったいなにが原因で松山さんは死んじまったんだ？ 有毒ガスでも吸ったとでもいうのか？



◀松山の死をおっさんたちに伝えてから，死体を調べてもらうために，三井先生の部屋へ……。なんだこりゃ？ 枝豆みたいだなぁ。なんだかわからないけど，捨てないで持っておくか



◀「どうしたんだ？ 血相を変えて」三井先生はおだやかにたずねてくる。オレはさっき起こったことを先生に順番に話していく。先生の顔に，驚きが徐々にあらわれてくる。先生しか死因を調べられる人はいないんだ



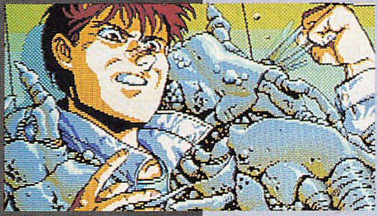
◀仙さんに会いに操舵室へ行くと……。そこでは床に倒れ死んでいる仙の姿が目に飛び込んできたのだった。なんてこった！ 仙の身体にも，傷らしいものは一つもない。この船でいったいなにが起こっているんだ？



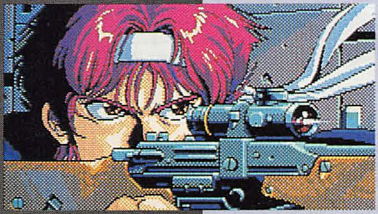
◀廊下では毛布にくるまって震えながら歩いている真治の姿が。どうも風邪をこじらせちまったらしい。真治，なにも心配することなんかないから安心して部屋で安んでろよ。なんかあったら，オレが知らせてやるからさ



◀と，ファーナさんの部屋のほうから悲鳴が聞こえてきた。大変だ！ 急いで彼女の部屋に飛び込んでいく。と，そこには人間であらざる者に姿を変えつつある船長がいたのであった。な，なんなんだ，これは



◀モンスターとなった船長から，ファーナさんを逃がすため，オレは彼女の盾となるようにモンスターの前に回り込む。ヤツはものすごい力でオレを壁に叩きつけた。しまった，これじゃあ，オレが殺られちまう!!



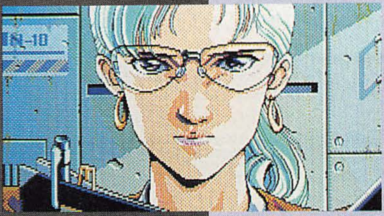
◀もうだめだ！ オレが覚悟をきめた瞬間，甲高い銃声とともに，モンスターの動きがピタリと止まった。助かった。防衛軍がやっときてくれたんだ。強力な助っ人がきてくれたから，もう大丈夫だゾ



◀防衛軍の調査団メンバーが次々と船内に乗り込んでくる。メンバーは全部で5人。どの人も，専門分野に長けているそうで，とってもたよりになりそうだ。はやいとこ，モンスターをぶっつぶしちまってくれ！



◀武麻防衛軍中尉の事情聴取を受けるため，中尉をオレの部屋に案内する。真治は麻世ちゃんの部屋で寝こんでいるみたいだ。それにしても，この中尉，見覚えがあるな……。



◀情報士官のテレーズ准尉が，情報を分析する。オレは，自分の知っていること，それと乗員，乗客についての印象を事細かに彼女に話して聞かせた。ファーナさんが事前に情報を集めていたから，案外楽にすみそうだ



◀コメットのコンテナの話を聞き，速雄は急いで貨物室へ。一気に勝負にでるつもりらしい。メンバーの陣形を整えて，いよいよコンテナを開ける準備が……。はたしてあの中にモンスターの本体がいるのか！



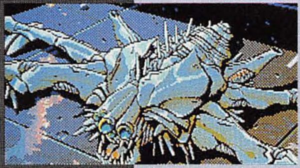
◀「中尉，なにもそんなに重装備をしなくてもいいのでは」ボーン小尉の質問に速雄は厳しく答える。「あいつを甘くみるな！ あの知性体の恐ろしさは，このオレが一番よく知っているんだ!!」



◀コンテナが開かれ，一斉に銃撃が開始される。速雄，ボーン小尉，クスコ伍長の持つ銃器がうなりをあげて作動する。ほんのわずかの間，その状態が続いた後，速雄は……



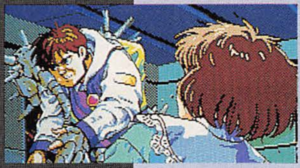
◀ノーマン軍医に，コンテナ内の生命反応の有無を確認する。反応はなし。速雄はそれを聞いてから，ゆっくりと慎重にコンテナ内に足を踏み入れた。ボーン，クスコがそれに続いて中に入っていく



◀コンテナ内にはたしかにモンスターはいた。だが，何年もの間密閉された空間に閉じ込められていたため，とっくの昔に死んでしまっていたのだ。そこにはピクリとも動かないモンスターの死骸が……



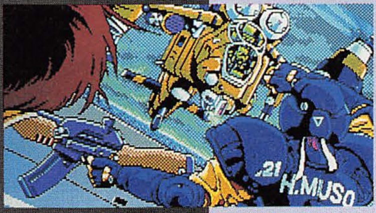
◀ノーマン軍医を中心として推測を述べあう。軍医の判断では，モンスターは地球落下中に，動物的にではなく，植物的に子孫を残そうとしたのではないかとのことだ。胞子などによって人間に寄生，繁殖するとは!!



◀麻世ちゃんの悲鳴が！ 彼女の部屋ではベッドの上に仁王立ちになった真治が……いや，それはすでに真治ではなく，モンスターに体を乗っ取られた者であった。オレの相棒の真治が，あいつが今，目の前で……

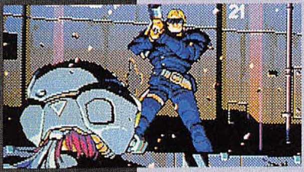


◀真治はものすごい勢いで，オレの横を通り過ぎ，部屋から逃げだす。このままだとヤツの手にかかって命を落とす人間がでてくるかもしれない！ オレは，真治の後を追いかけていった

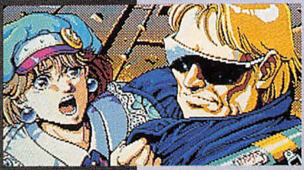




◀デッキに出たオレを待っていたのは，真治の操る軍用ヘリだった。ヘリの機銃の照準は，しっかりとオレたちに狙いを定めている。こいつは，まずい状態だぜ！ だけど，オレはお前に殺されるのなら本望だよ……。目を閉じて，そんなことを考えたとき，ものすごい爆発音が響き，肌を照らす光の感触を感じた。ハッとして目を開けると，ヘリの姿はそこにはなく，かわりに爆発を繰り返す巨大な火球が目に飛び込んできたのだった



◀「ボーン小尉……助かった」後ろを向いた速雄が呟く。オレはとっさに速雄の視線を追いかけた。そこにはバズーカを手にしたボーン小尉の姿があった。真治，まさかこんな形でお前と別れることになるなんて



◀オレたちがボーン小尉を呆然として見ていると，デッキに1人の女の子が上がってきた。牧原麻世。彼女は未だ海上で爆発している火球を見つめ，やがてボーン小尉に視線を移す。「なぜ……なぜ，お兄ちゃんを殺したの……」麻世はボーンの軍服の胸元を強く握りしめる。「どうして！」その問にボーンは，そして誰もが無言で答えるのだった。

この後，オレたちは速雄たちの乗ってきたシャトルで，ジーザスへ移動させられることが決定した。モンスターの胞子に感染している恐れがあるためだ。そして……ジーザス内でオレたちは，さらに過酷な戦いをすることになる……。 TO BE CONTINUED.

CHALLENGE! AMIGA GAME

かわいいねずみたちの大冒険！

『Lemmings』



レミングス

PSYGNOSIS（49.98$）

Written by 猪野清秀

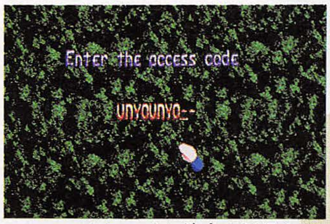
月を追うごとにアミガ・ユーザーの歓喜の雄叫びが聞こえてきそうな「チャレンジ！アミガゲーム」が今月もやってきたぞ。

今回は，かわいいねずみたちがゲーム画面内をちょこちょこと歩き回るアクション・パズルゲーム『レミングス』だ。両目をいつもの倍の大きさにまで広げて隅から隅まで読むのだぞ！

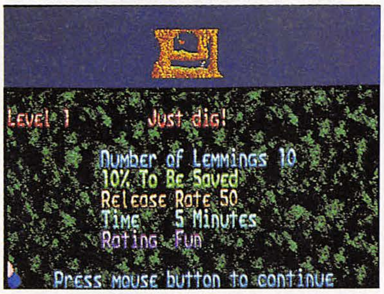
子ねずみたちの逃避行

PSYGNOSIS（シグノシス）といえば『シャドゥー・オブ・ザ・ビースト』をはじめとする，目を疑わんばかりのすばらしいグラフィックを駆使したAmigaのアクション・ゲームをつぎつぎに送りだしているイギリスのソフト・メーカーとして有名だ。本誌の海外ソフトのコーナーでも何度も登場しているから，聞いたことがないとは言わせないぞ。

そのシグノシスが，今までの作品とはちょっと感じのちがうゲームを発売した。マニュアルからして，カラーページをふんだんに使ってゲーム内容を紹介するといった力の入れよう。登場するキャラクターも，かわいいねずみちゃんこと「レミング」なのだ。



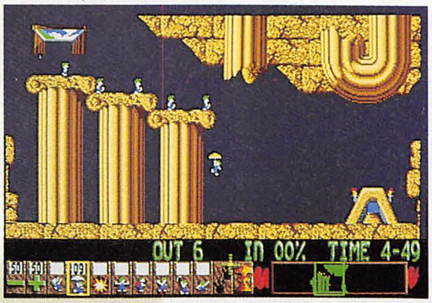
▲ディスクに途中の経過をセーブすることはできないが，1面を終了するごとに表示されるパスワードを入力することで，その面から再開することが可能だ。もちろん，でたらめなパスワードは受け付けない



▲各面のはじめには，一言ヒントとその面のノルマなどが表示される



▲ゲームの基本画面。マップが1画面に表示しきれないときには自由に左右にスクロールさせることができる。画面左下にあるのが命令のアイコン



▲写真左上にある台形の物体からレミングは落ちてくる。右下にある三角形の建物が出口。ここまでレミングを誘導すればいいのだ

レミングとは北極圏に住んでいる体長10cmほどの小さなねずみのこと。数年ごとに異常発生して海に飛び込み自殺をするという，なんとも不思議な性質を持つ動物。

しかし，ゲーム上での彼らは，ひたむきに明日に向かって歩く，ナイスガイなねずみに変身している。彼らはきめられた出口に向かって一生懸命に歩くのだ。ただ，集団行動に慣れすぎたせいもあって，自分の意志というものがない。手ほどきをしてやらないと，明後日（あさって）の方向に行ってしまったり，最悪の場合には谷間や沼などに落ちて死んでしまうのだ。

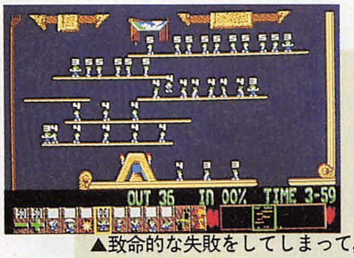
そこで知恵を持った動物たるプレイヤーがいろいろ指図（さしず）をしてやって，プリティーなレミングちゃんたちを無事に出口までたどり着けるようにするのが，この『レミングス』の目的なのだ。

操作は簡単，けれど頭を使うゾ

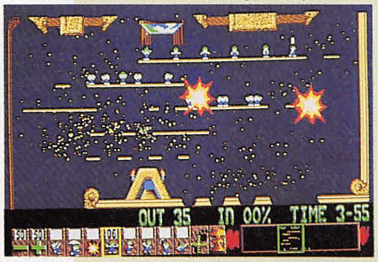
レミングたちに与えることができる命令は基本的には「垂直な壁を登れ」「傘を使って高いところから安全に落ちろ」「ちゅどーん（自爆）」「他のレミングを通すな」「橋をつくれ」「真横に穴を掘れ」「斜め下に穴を掘れ」「真下に穴を掘れ」「ちゅどどどどーん（全員自爆）」の九つだけ。1匹のレミングには一つの命令しか与えることができない。

これらの命令を駆使して，レミングたちをゴールまで誘導しなければいけないのだ。

ただこの命令，好きなだけ指示することができるのならば『レミングス』は単なるアクション・ゲームに過ぎない。じつは『レミングス』では各面ごとに使用できる命令の制限があって，きめられた命令をきめられた回数



▲致命的な失敗をしてしまって，その面のクリアが不可能だとわかったときには全員自爆しかない。すべてのレミングの頭の上にカウント・ダウンの数字が表示され……



▲ぷちぷちぷちぷちっという音と共に，レミングたちはつぎつぎと自爆するのだ。実際のレミングにはない機能である（笑）



▲シグノシスの作品だけあって，写真にあるような『シャドー・オブ・ザ・ビースト』を連想させる面も登場する。さらに先に進めば，その他のシグノシスのゲームを連想させる面が現れるかもしれないぞ

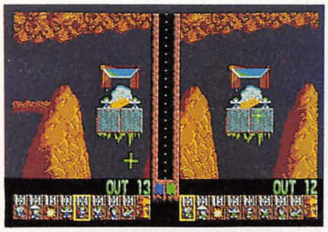
までしか使用することができないのだ。はじめの面はそれほど考えなくてもクリアできるように面の構成そのものも簡単になっているし，命令数にも余裕がある。

しかし，面が進んでいくにつれて制限が厳しくなってきて，一度まちがえるとクリアは無理といったハードな面も登場するのだ。いろんな手が考えられるけれど，限られた命令の中ではどれが実行可能か……といったことを考えながらプレイしなければいけない。

さらに，各面には助けだすレミングの数の最低数がきめられている。リアルタイムにゲームは進行しているので，もたもたしていると，どんどんレミングたちは勝手に歩いていってしまう。レミングたちを無事出口まで誘導する方法を見つけだしたとしても，考えている間や，その経路をつくっている間にレミングたちがたくさん死んでしまうことだってある。必要数のレミングを助けだせなければ，その面をクリアしたことにはならないのだ。キビシーッ。

この『レミングス』にも今流行の対戦モードがある。この対戦モードでは，画面は縦に分割されていて，2人のプレイヤーはそれぞれ色ちがいのレミングたちを割り当てられる。そして自分の色のレミングにしか命令を与えることができない。表示される場所はちがっても，2人がプレイしているマップは同じ。さらに相手だろうが自分だろうが，与えられた命令は，すべてのレミングに影響を及ぼすのだ。たとえば，「他のレミングを通すな」の命令で通せんぼをしていると，自分のレミングまで通れなくなる。

最終的に自分の出口に敵味方かまわず1匹でも多くのレミングを入れたほうが勝ちになるというシビアなルールだから，血で血を洗う（？）激戦が繰り広げられることはまちがいない。



◀対戦プレイでの画面は通常ゲーム画面を半分に断ち切った感じになっている。対戦相手を見つけて「レッツ・レミング！」だ！

やってみなけりゃはじまらない？

とにかく『レミングス』のおもしろさは実際にプレイしてみないとわからない，ということで，ここでは何面かを抜きだして，ちょっとした攻略をしてみよう。実際にはこうやってプレイするのだ，ということがわかってもらえるとうれしい。

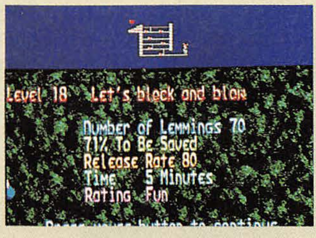
■Level 16 Don't do anything too hasty.　（そんなに急ぐなよ）

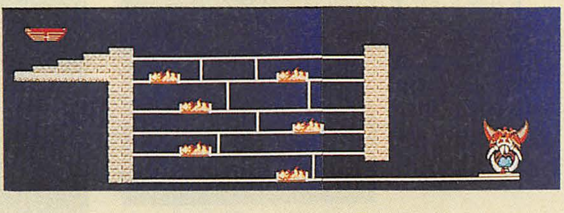




経路としては非常に簡単で，マグマのところに何回かにわけて階段を作り，出口まで伸ばせばよい。ただし，結構時間がかかるし，マウスさばきを誤ると階段を作っているレミングを落としてしまうことになる。階段が完成するまでは，残りのレミングたちは「通せんぼ」などの命令で止めておこう。

■Level 18 Let's block and blow.　（通せんぼして吹き飛ばそう）

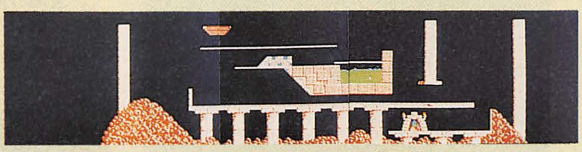




サブ・タイトルどおり，レミングの自爆命令を使って道をあけて，下までたどり着けばよい。穴をあける場所をまちがえると，烈火のブロックにレミングたちが招待されて，焼きねずみになってしまうので，自爆させる場所を慎重に選ぶこと。「通せんぼ」命令で止めてから自爆させればまちがいがない。

■Level 24 Konbanwa Lemming san.　（今晩は。レミングさん）





何が「今晩は」であるかは不明だが，とにかくそういう面だ。画面中央にある矢印付きのブロックは，矢印の方向にしか穴を掘れないことを示している。難易度が低いのなら，スタート地点のすぐ左側に真下への穴を掘って下の段に落ちるようにすれば，一番下の段までは楽々クリアできる。ゲームの難易度が高い場合には，緑の池の直前のところで「通せんぼ」をして池の中に入らないようにする一方，階段を作って矢印付きブロックを登らせるといいだろう。出口のそばの柱は，じつはプレス機になっている。柱の直前で真下への穴を掘って，その穴から出口に向かわせないと，つぶれねずみが何匹もできてしまう。

■

……とまあほんの少しだけ攻略してみたわけだけど，『レミングス』にはなんと100面以上もの面が用意されている。頭をフルに使って，レミングたちを助けだすのだ！

■Lemmingsの入手先……コンピュータサイエンスジャパン：〒101 東京都千代田区神田須田町1-18-2 須田町パークビル7F☎03-3257-4472



驚異のアニメーションAVG!DAPS＋新システム搭載
オルゴール

Written by レスキュー隊No.23 いたばし

TOWNSユーザーにはおなじみの，データウエスト社の新作は，サイキック・ディテクティブ・シリーズ第4作目。人の心の中に入りこめる能力を持つ探偵，降矢木和哉を待ち受ける今回の事件はいったいどんなものであろうか。

「第4のユニット」シリーズでも好評の，DAPSによるアニメーション処理の他に驚異の新システムを採用。

動く！　鳴る！　話す！　の3拍子揃ったAVGだぞ。

発売元：データウエスト
対応機種：FM TOWNS
価格：12,800円
発売中

シンボリックなストーリー

灼熱の音が響きわたる季節。

うだるような暑さが，連日のように暑い吐息を吐きかける。俺の事務所も例外なく，この熱い腕に捉えられている。

俺は，喪服に包まれた女と対していた。その背後には，無表情な老婆が影のように寄り添っている。

「私は影藤智名子と申します。今日，おうかがい申しあげましたのは，影藤の家に伝わる人形のことでございます」

女は懐から写真を取りだした。

「この人間たちの中に，私の人形を盗もうとする者がいます。犯人を捜してください。私の人形を守ってください」

智名子は突然泣きはじめた。

唐突な話だ。人形を守れとは。そして，それに続く慟哭。

しかし，思えばこの奇妙な事件は，このときすでにはじまっていたのである。

DAPSとバージョン"I"の夢の共演

データウエストのゲームといえば，何といってもアニメーション処理だよね。その秘密は「DAPS」というシステムにあるんだ。

DAPSというのは"Datawest Active Picture System"の略。画面全体をアニメーションさせながら，音声や音楽を同時に再生できるという，画期的なシステムなんだ。

過去に「第4のユニット」シリーズや前作「AYA」などでも採用されていたけど，この「オルゴール」でも，ゲーム全般にわたって使われている。

そのDAPSに命を吹きこんだのが，今回はじめて採用された，「バージョン"I"」と呼ばれるもの。これは，画面上のメッセージが音声と文字に対応されるというシステムだ。

たとえば「私は桜沢加奈子。よろしくね」というような登場人物のセリフ一つをとっても，文字，CD-ROMからの音声，アニメーションの三つが見事な演出効果を生んでいるんだ。この「DAPS」と「バージョン"I"」のコンビネーションで，さながら映画でも見ているような感覚を味わえるぞ。

演出もすごい！

いくらシステムがすごくても，それをうまく使わなければ宝の持ちぐされというもの。しかし，そこは何度もCD-ROMのゲームを発売している経験豊かなデータウエスト。演出もバッチリだよ。

広い平原を歩く降矢木，蟬の声に混じって聞こえてくる排気音，降矢木の横に止まる車……などなど。どの場面も音声とアニメーションによって，臨場感あふれるシーンにしあげられている。

たとえば，文字だけでなく音声で「車が近づいてくる」ことがわかるし，風呂場では水の滴る音が聞こえてくる。

地下室のシーンではちゃんと声が反響しているんだ。

誌上でこの雰囲気が伝えられないのがとても残念！

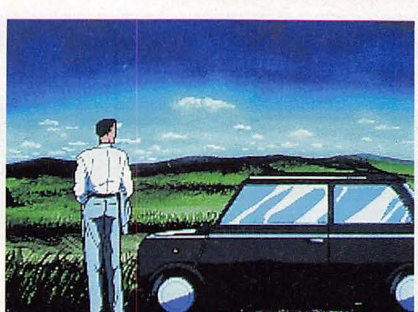
ぜひとも自分で体験してみてほしいな。

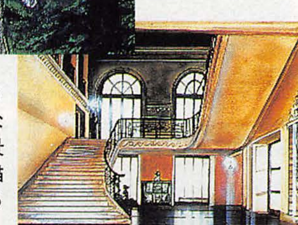
ひとくちコラム

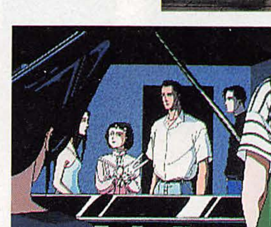
このゲームは，従来のように，コマンドで屋敷内をくまなく調査していく前半と，ほとんどコマンド入力をしないで，テンポよく話が進んでいく後半とにわけることができる。この作品のように，しっかりしたストーリーと抜群の演出効果があれば，全編にわたって後半のような構成でも十分楽しめるだろう。


▶依頼者の影藤智名子と，召し使いの老婆。喪服といい，話の内容といい，どこか異様な雰囲気のある2人だ


◀これが，「奇談亭」という名で呼ばれている影藤家。ここが今回の舞台となる


▲見よ！　ちゃんと主人公が歩いている！　そこへ車が走ってくる！　これぞDAPSとバージョン"I"の威力だ！


▶アニメーション部分だけでなく，普通の背景まで，細かく描きこまれている


◀次々と起こる怪事件。パニックにおちいる奇談亭の人々。まるでサスペンス映画を見ているかのように話が展開していく

■データウエスト株式会社：〒538 大阪市鶴見区放出東3-8-28☎06-968-1236



MIDIも加わり，アーケードを超えた!?ロクハチパロを買ってください

パロディウスだ！

X68Kユーザーの注目を一身に集めているソフトが，とうとう4月19日に発売された。その名も『パロディウスだ！』そのネーミングからもわかるように，アーケード・ゲーム業界に旋風を巻き起こした（?）あのゲームが，ついに移植されたのだ！
しかも移植はバッチリ。その完成度の高さを，まだ見たことのない人のためにも，お見せしよう。すごいゾ。

Written by 佐久間亮介

発売元：コナミ
価格：9,800円（税別）
対応機種：X68000シリーズ
発売中

こんなゲームだよ

『パロディウスだ！』は，もともとコナミの業務用ゲーム。横スクロールのパワーアップ・シューティングなのだが，そのゲーム構成に誰もがビックリさせられたんだ。

なぜなら，『グラディウス』のゲーム・システムを踏襲(とうしゅう)し，さらに面構成は，グラディウス・シリーズをはじめとする様々なゲームのパロディで固められていたからなんだ。

なにしろ，どの面もそこかしこにどこかで見たようなシーンが展開され，しかもそれが単なるモノマネではなく，しっかりと消化されているのだから，一目おかずにはいられないよね。

そんなゲームがX68Kに移植されるというのだから，期待するなというほうが間違っているんじゃないかな。

完成版はすごいんだぞぉ！

業務用の『パロディウスだ！』を見たことのある人ならば，X68Kに移植されるという話を聞いたときに，「完璧に移植できるハズがない」とほとんどの人が思ったんじゃないかな。事実，ベーマガ編集部でも，口をそろえてそう言っていたほどだ。

しかし，編集部にサンプル・ディスクが届いた時点で，この考えは覆(くつがえ)されてしまったんだ。ちょうど同時期にパソコン・ショップにもデモ・ディスクが配布されていたので，同じような思いを味わった人も多いことだろうね。

それからさらに数週間たち，この原稿を書いている現在（4月15日），手元には完成版のディスクがあるのだが，これがまたすごい！サンプル版を見て，正直なところ処理の遅さとロードの長さが気になっていたんだけど，完成版を見たらそんな心配はどこかに吹き飛んでしまった。

新製品のX68000XVIの16MHzモードならずとも，十分にゲームができるスピードなのだ。ゲーム中にスローがかかるようなことは，1，2度しかないし，面ごとに行なわれるロード作業も，わずか数秒しかかからないから，気にならない。

さらに心配されていた拡大縮小処理も，見事に再現されていて，コナミの技術力の高さをまざまざと見せつけてくれるゾ。コナミおそるべし，ぐわっ！

完璧移植！ しかもBGMはMIDI音源対応!!

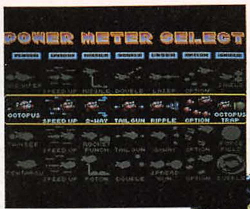
さてさて，いくらものすごい処理をしていても，オリジナルのゲーム性が損なわれていてはいい移植とは言い難い。

おっと，『パロディウスだ！』に関していえば，そんな心配はしなくても大丈夫。敵キャラのアルゴリズムから，面構成，さらにはBGMにいたるまで，まさに完璧に移植されている。拡大するフグや，雨の降るステージで自機が傘をさすところまで，ちゃーんと再現されているから安心してね。

定評のあったBGMは，今回の移植に際してMIDI音源にも対応となった。MT-32シリーズと内蔵音源のミックスによって奏(かな)でられる楽曲は，アーケード以上の質で，プレイヤーの耳を楽しませてくれる。これはぜひ一度，聴いてもらいたいな。

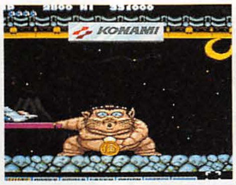
ひとくちコラム

移植度，完成度ともにX68K史上最高のできと言ってもいいすぎじゃないほど。68Kユーザーならば文句なしに買いの1本だろうね。XVIの16MHzモードでプレイすればバツグン！MIDI音源対応のBGMもプラスされ，アーケード以上に楽しめるヨ。デモ版よりも処理速度は，数倍速くなっているからね。

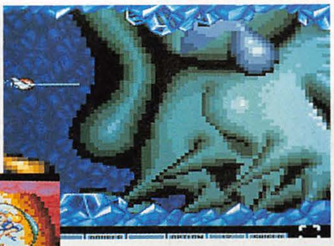


◀武器のタイプは4種類からセレクトする。『グラディウスII』のパワーアップ・ゲージに近い

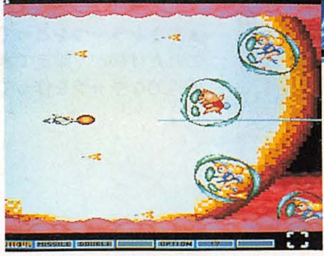

▶2面のピエロだって動く，動く。ガンガン泡が迫(せま)ってくるのが気持ちいいゾ



◀4面のボスはおすもうさん。自機が大きいのは，巨大化ベルを取ったからだ


◀フグの拡大パターンだって本物と同じ。さすがに拡大する瞬間に，わずかに画面が止まるけど，そんなことはまったく気にならないヨ

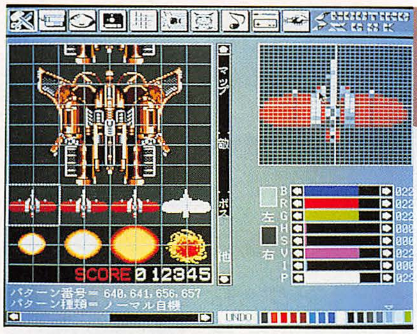

◀桜吹雪が，ああ日本旅情。地面を走る桜の木が，パワフルだぜ！


▶そーれ，大爆発！ 爆破パターンもとってもスムーズ。美しく戦いたい!!



▶ネーム・エントリー。FREE PLAYと表示されているけど，68K版の画面だよ。うう，やんまさん……，おかまだったんですか……

■コナミ㈱：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 ☎03-3264-5678



発売元：ブラザー工業
対応機種：X68000
価格：6,800円
発売日：5月10日

遊ぶ側から作る側への挑戦だ！

シューティング 68K

Written by レスキュー隊 No.21：鹿島五郎

ゲームをやっていると，ふと思うときがある。「ここをこうすればよくなるのに」とか「自分ならこんな感じのゲームにするのに」と。しかしプログラミング技術がないボクたちは，ただただ「ドラえもんでもいてくれたらなぁ」と切なくためいきをつくばかり。そんなところにでてきたのがこの『シューティング 68K』！なんと縦スクロール・シューティングがお絵描き感覚で作れてしまうすぐれモノなのだ。さあ，キミも自分の夢を形にしてみようぜ！

なにはともあれ作ってみよう

いくらこのソフトを手に入れたからって自動的にゲームができるわけではない。まずは，かっこいい自機や巨大戦艦を考えたら，それを自分自身で描かなければいけないのだ。たくさんのキャラをだしたいのなら，当然その数だけのパターンが必要となってくるからね。

キャラ作りなんて，たいへんだなーという人や初心者の人は，最初から入っているサンプル・ゲームなどを改造していくことだってできる。なにはともあれ，最後にモノをいうのは「やる気」だぞ！

シューティング・ゲーム作成教室

では具体的にどんなモードでどういう作業をすればゲームができあがるのか，その手順を簡単に説明してみよう。

1：編集モード……自機，敵キャラなどのパターンを描く。

一番時間がかかるのがこの作業だろう。一つのキャラでもアニメーションさせるなら，それだけたくさんのパターンがいるのだ。絵がヘタな人はだれかうまい友達をさがしてきてキャラクター・デザインをしてもらうのもいいかも。

2：設定モード……それらの各設定を登録する。

さて，描いたキャラをどんなふうにアニメーションさせるか，どんな攻撃をさせるかなどを一つ一つ設定してあげなければならない。ここはゲームの命ともいわれるゲーム・バランスをきめるところなので手を抜かずにしっかりやっておこう。

3：マップモード……マップを作りキャラを配置する。

キャラの動きがきまったら今度はマップを作ってみよう。このソフトでは背景は2重スクロールまでできるので，美しい奥行きのあるマップを作ることができる(その分上下2枚分のマップを描かなきゃいけないけど)。

マップができたらそこに先に作ったキャラを配置していこう。最初は適当に配置していってもいいけど，最後には演出や間などをよく考えた面構成にしあげよう。

4：実行モード……編集途中でも入れるテストプレイ・モード。

設定を一つするたびに，ここで納得のいくまでテストプレイを繰り返そう。また自信作ができたら友達などにもどんどんプレイしてもらおう。そして気にくわないところがないかなど，どんどん意見をもらうのもいいだろう。

5：ゲームがすべて完成したらオープニングとエンディングを作ってできあがり。

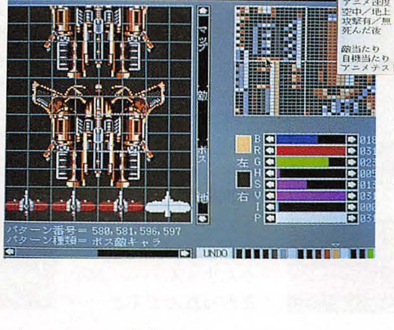
できあがったゲームは1枚のディスクにセーブしてゲーム専用ディスクにすることができる。

ほら，気がつけば，オリジナルのシューティング・ゲームができあがっているではありませんか。

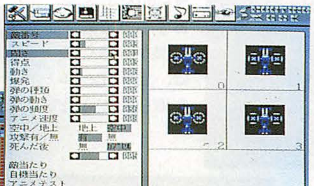
ひとくちコラム

とにかく，アーケード・ゲームや市販されているソフトの域まで作れるとはいわないけれど，アイデアしだいではそれに近いものができるはず。

あとは自分のセンスになってくるぞ。機能的にはまだまだ発展の余地がありそう。とくに横スクロール・タイプは別売でもいいのでだしてほしいところかな。



▶これが基本的な編集画面。右のウィンドウでドットを一つずつ描いていくのだ。アーケード・ゲームなどのプロのドット絵を参考にするのもいいかもね



▲敵キャラ一つをとってもこれだけ細かく設定できる。個性的なキャラを作ってみよう

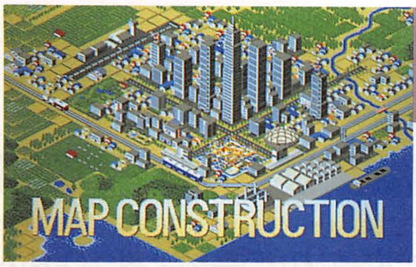


◀マップに敵キャラを配置していく。重ねて配置することもできるが，あまりたくさん一度に配置してもしょーがないぞ



▶少しでもできたらさっそくプレイ！この積み重ねからよいゲームが生まれるのだ

■ブラザー工業㈱：〒467 愛知県名古屋市瑞穂区苗代町2-1 TAKERU事務局 ☎052-824-2491



発売元：アートディンク
価格：5,800円
対応機種：PC-9801シリーズ
発売中

『A列車で行こうIII』の新たな楽しみを約束します！

A.III.マップコンストラクション

Written by 猪野清秀

泣く子も喜ぶアートディンクの超大作『A列車で行こうIII』のマップコンストラクションがついに登場したぞ。これさえあれば『AIII』の楽しみがまたまた増して，プレイヤーの睡眠時間がもっともっと減ることは必至。命を削ってでもマップを創ろう（!?）

あっそうそう，当然のことだけど，『AIII』本体がないとゲームプレイはできないよ。

何でもできるマップコンストラクション

『A列車で行こうIII』に付属している六つのマップ全部をプレイし終えて，『AIII』のすべて知りつくしているつもりの「鼻ターカダーカ」の人も多いのではないかな？ところがまだまだ甘い，甘い。というのも『A.III.マップコンストラクション』が発売されたのだ。ほら，そんな自信などいっぺんにぶっ飛んでしまっただろう。もちろん今までのマップでは遊び足りないという，ひかえめな人にとってもこのソフトは新たなる心の友になることは保証するよん。

さて，この『マップコンストラクション』，何ができるかというと……基本的に何でもできるんだね。さら地のマップに山や海，川や湖などを置いて基本的な地形をつくり，線路を敷いて駅を配置して電車をセットする。飛行場や道路，『AIII』のゲームそのものではプレイヤー自身が建設できなかった一戸建ての家などまで含めて，何でも配置できる。

もちろん遊園地やマンション，工場など『AIII』でプレイヤーが配置できる人工建造物もすべてばっちり置けるぞ。まるでプラモデルのジオラマを創っているかのように，だ。

一つ一つパターンを置いていくのが面倒な人のために，海や街，野原などについては広範囲をまとめて（ランダムにパターンを選んで）配置する機能もついている。

まずはこの機能を使って全体を大まかに埋め立ててから，細部に入っていくといいだろうね。画面一杯に貸しビルを建てるという，不毛なこともできちゃうぞ。とにかく予算や資材を気にせずにいくらでも，そして何でも配置できるのはじつは大変楽しいことなのだということに気がつくはず。

これだけでも遊べるんですねぇ

ダイヤの設定など，『AIII』本体のコンストラクション1・2の命令はすべて使える。そして実際にプレイした場合，配置してある電車が思ったとおりに動くのか，どう街が発展するのかを確かめるために時間を進めて試してみることもできるんだ。

『マップコンストラクション』だけでもちょっとは遊べてしまうとは，とってもお得な気分。

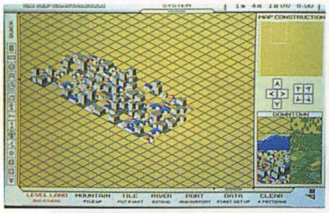
時間はかかるかもしれないけれど，自分の住んでいる街をマップにして，遊んでみると楽しいだろうね。

逆に，まったく知らない街のマップを地図だけからつくって，その街に旅行した気分になるのもおもしろいかもしれない。遊びかたはいろいろと考えられるね。

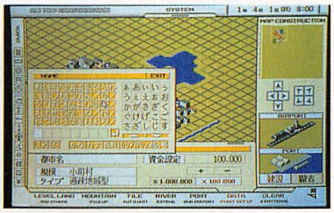
ひとくちコラム

操作系が非常によくできていて，意のままにマップがつくれるのは気持ちがいい。指定された範囲を，ランダムにパターンをきめて配置してくれる「LEVEL LAND」機能には感服もの。プレイ途中のデータを読み込むことができないのは残念だけど，『AIII』ユーザーには必須のアイテムだと言える。

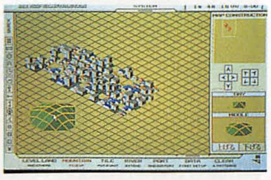
本文中では紹介しなかったけど，付属の新マップは結構笑えるものが多い。また，FM TOWNS版の『AIII』には，はじめからこの『マップコンストラクション』がついているということだ。



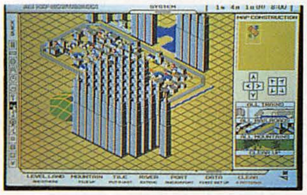
◀LEVEL LAND機能を使えば，一定区域内のエリアを好きにペイントできる。はじめはこの機能を使ってだいたいの形をつくろう



▲マップの名前と初期予算の変更。マウスだけで入力が可能だ



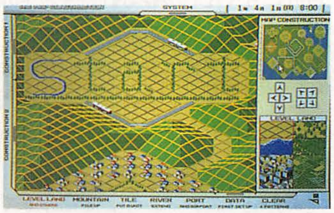
▶山の造成も思いのまま。『ポピュラス』感覚でつくれるぞ



◀写真のように高層ビルをうなるほど配置することもできる。ニューヨークもびっくりの大都市をつくろう！



▶港や飛行場といった特殊アイテムも置ける。一つのマップにつき一つという制限はあるけどね



▶付属のマップにはこんなへんてこりんなものもある。双六だぁね

チャレンジ

PDS＆同人ソフト

Written by 佐久間亮介

みなさん，こんにちは。今月はいつもと趣向を変えて，同人ソフトの常識的な買いかたというものについて，確認してみたい。と，いうのも最近になって，購入希望者からのさまざまな質問や，同人ソフト・サークルからの苦情のお手紙がいくつかよせられたからだ。これから買おうと思っている人，すでに申し込んだ人などは，ぜひ読んでもらいたいな。

キミにも思い当たりがないかな？

■販売者だってプロじゃない！

編集部に届く購入希望者からの質問の多くは，「○○というソフトを注文して，2週間たつのですが，まだ届きません」といった類のもの。さらにすごいものになると「5日たったのにまだこない！」なんてものまである。

たしかにその人にとっては，大切なお金を払っているのだから，注文後の日数がたつにつれ，不安な気持ちになるのは当然。

でも，ちょっと考えてみてほしい。しっかりした会社組織のソフトハウスでは，通信販売などを専門とする部署がしっかりと用意されているよね。だけど，同人ソフトの場合はそうじゃない。いくら製品を販売していても，結局は個人，多くても数人によって構成されているグループ。しかも，それが組織化されているところとなると，3分の1もないんじゃないかな。ほとんどのところが自分たちでソフトを作り，発送もこなしている。もちろんソフト開発を専門でやっているわけではないのだから，自分たちの生活の合い間をぬってそれらをやっていることになるね。

つまり販売者だってプロじゃないってこと。ベーマガなどの雑誌に掲載されることによって届く注文の量は，そんな人たちが数日でこなせるようなものじゃないのを，わかってほしい。最低でも1か月は待ってみましょう。それでも届かないようならば，そこではじめて，文書で問い合わせをしてみましょう。

■常識をまもろう

上記のことと関係してくるのだが，注文したソフトが届かないといって，苦情の電話をかけてくる人がいるそうだ。注文先の住所を見てもらえればわかるんだけど，ごくごく普通の家庭なんだよね。そこにいきなり「まだ，ソフトが届かないんですけどぉ」と電話しても，受話器を取ったその家のお母さんやお父さんには，なんのことだかさっぱりわからない。だいたい，問い合わせ先に，住所のみで電話番号が記載されていないのは，電話での問い合わせには応じていないということなので，あしからず。

また，代金を正しい方法で送金してこない人もいるという。基本的に代金は無記名の郵便為替で送ること。切手も受け付けていません。さらにすごいものになると，封筒に直接お金を入れて送ってくるものもあるそうだ。

現金書留以外の封筒にお金を入れるのは禁止されていることなんだ。もし違反した場合は罰金を払わせられ，厳重な注意を受けることになる。しかも，その罰金を払う人は，なんと受取人――この場合はソフト希望者ではなく，販売者が払うことになるのだ。すなわちたくさんの人がこのようなことをすると，受取人である販売者は，莫大な金額を支払わなければならなくなる。他人に迷惑のかかることなので，代金は必ず無記名の郵便為替を使うようにしようね。

一般的な常識を守る。当たり前のことだけど，それを多くの人が守れていないのが現状だ。しっかりと常識的な行動をとってほしい。

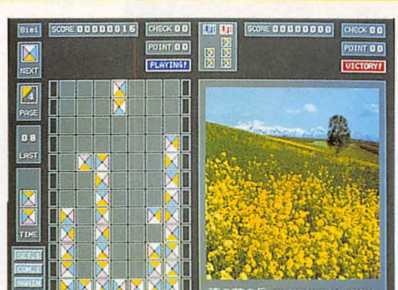
■希望メディアはしっかりと明記しよう

購入を希望する人の中には，代金だけを送り，どの機種の，どのメディアで，何のゲームがほしいのかが明記されていないものもあるそうだ。これでは販売する側は，いったい何を購入したくて，申し込んでくれたのかまったくわからず，販売のしようがない。希望するゲーム，機種名，メディアを明記した紙は必ず同封しよう！　おっと，自分の住所・氏名・電話番号なども，ちゃんと書くようにネ。

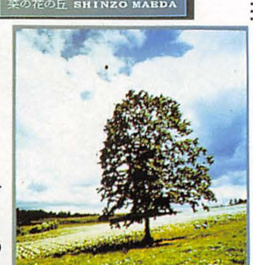
キレイなパッケージまで作っちゃったゾ『美瑛【Biei】』



機種：X68000
価格：6,000円
制作：AMITY HILLS Network



▲画面左がゲーム・フィールド，右が前田真三氏の写真を取り込んだグラフィックだ



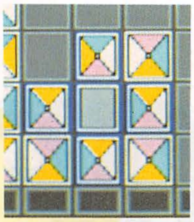
▶面が進むごとに，グラフィックが変化していく。これは2面のものだ

このゲームのタイトルは，北海道にある美瑛町にちなんでつけられたタイトルなんだ。『美瑛』は美瑛町で運営されているBBSであるAMITY HILLS Networkが制作したソフト。でも，今までこのコーナーで取り扱ってきたものたちとは，大きく異なる点がいくつか見受けられる。

まずパッケージ。今まで紹介してきたものは，やはりコストの関係上，とても個人では市販ソフトのようなパッケージをつけることはできなかった。が，『美瑛』はやってしまったのである。マニュアルも重要な部分に写真を交え，とてもわかりやすくなっている。

また，国際的な写真家である前田真三氏の協力を得て制作している点も見逃せない。ゲーム中，画面右に表示される美しいグラフィックは，前田真三氏による美瑛町のフォトグラフをX68Kに取り込んだものなのだ。しかも，面ごとにちがったグラフィックが用意されているから，見飽きることはないはずだ。

画面写真を一見すると，『コラムス』のようなパズルゲームを連想するんじゃないかな？　たしかにパズル・ゲームではあるんだけど，そのルールは独特なものとなっていて，一風変わったおもしろさをだしている。



▶チェックしたところ。正方形の四方を囲むとチェックしたことになる



▲美しいパッケージ。マニュアルもカラーで，要所要所に写真が入っているからわかりやすい

プレイヤーは画面上から落ちてくるブロックを操作して下に積んでいくことになる。このブロックは四辺がそれぞれ異なった色の正方形二つから構成されていて，プレイヤーは二つのボタンでブロック自体を『テトリス』のように回転させたり，四辺の色順を回転させることができるんだ。

このブロックの積みかたがむずかしい。フィールドにじかにおくのならば何の問題もない。しかし，すでに設置したブロックの上に置くとなると話はちがってくる。設置するブロックの面と，これから置こうとしているものの接触面が同色でないといけないのだ。もし，ちがう色のものを置いてしまうと，いま置いたブロックは消えてしまい，ミスとなってしまう。この失敗を4回繰り返すか，積み上がってフィールドをオーバーしてしまうとゲーム・オーバーなのだ。

規定数のブロックをうまく積んでいけば，ラウンド・クリア。ただし，つぎの面へ行っても，プレイヤーが今まで積んできたブロックは残ってしまうのだ。うまくブロックを積んでいけば，画面上にはほんのわずかしか残らないはずだよ。なぜなら，うまくやればブロックを消すことだってできるのだから。

では，どうすれば消すことができるのだろう。正方形の四方を他の正方形によって囲ってしまえばいいのだ。いくつもの正方形を同時に消すほど，高得点が得られるというわけ。

ユニークな操作方法と，ゲーム自体のルールがちょっとわかりづらいのが難点かもしれないネ。

ベーマガ・ライターから一言

佐久間：パッケージなどの装飾には，ものすごく力が入っているね。
鹿島五郎：でも，ルールがわかりづらいなぁ。もっと一目でわかるようにしてほしかった。
やんま：グラフィックがキレイですね

このソフトの入手方法

代金6,000円と「美瑛希望」と書いた紙を同封した現金書留を下記の住所にお送りください。また，美瑛町近郊のパソコン・ショップで入手することもできます。

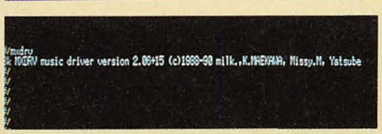
〒071-02
北海道上川郡美瑛町大町1丁目
AMITY HILLS Network事務局
佐藤修司様

X68000XVIに対応しているかな？

ここではパソコン通信上で入手可能な音源ドライバーが，XVIの16MHzモードに対応しているかどうかをチェックしてみた。10MHzで動作させればどれも問題なく動くのだが，せっかくの16MHzモードなんだから，できるかぎり使いたいよね。そんな理由からチェックしてみたゾ。

動作テストに使用した各種ドライバーは，必ずしも最新のバージョンではないのでご了承願いたい。対応していないものでも，すでに対策が練られているものもあると思われます。

MXDRV.X Ver.2.06+15



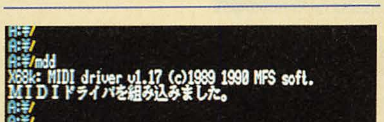
制作：milk. K.MAEKAWA Missy.M Yatube

X68Kに内蔵されているFM音源8声，ADPCM1声を同期させて演奏させることができる。その歴史はかなり古く，それゆえドライバーに対応した各種ツール，音楽データも豊富に揃えられている。

XVIの16MHzモードでも，正常にデータを演奏してくれたゾ。

※　動作確認には，Css-DEF氏のDQ4B10b.MDX及びDQ4B10b.PDX，Cookie氏のxana2 5.MDX及びxana2_5.PDX，上田順一氏のns 1a.MDX及びNS_1.PDXをはじめとする数多くのデータを使用させていただきました。

MDD.X Ver.1.17



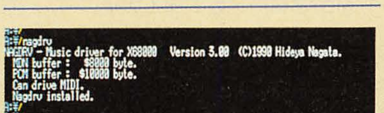
制作：MFS soft

X68KにMIDIボードを使用して接続したMIDI音源で，ユーザーの作成した音楽データを演奏できるドライバー。MXDRV.X同様，NETWork内では有名なフリーウエアだ。音楽データも豊富に取り揃えられている。

こちらもXVIの16MHzで，なんら異常なく動作させることができた。

※　MDD.Xの動作テストのために，Kenta氏のstc1mt.MDI，Lue氏のFMK_TONE.MDI及びmsc001CM.MDI，msc040CM.MDIなど多くのデータを使用させていただきました。

NAGDRV.R Ver.3.00



制作：永田英哉

本誌でおなじみのMIDI音源とX68K内蔵のFM音源，ADPCM音源を同期させて演奏させることのできるドライバー。Ver.3.00以前のものは，フリーウエアとして現在でもネットワーク上で入手することができる。

こちらは16MHzには未対応。XVI上で動作させるには10MHzモードで立ちあげる必要がある。

※　動作テストには永田英哉氏のdf000.MDN及びNAG00.PDN，AND氏のACR04mt.MDN，ds20mt.MDN及びNAG00.PDNを使用させていただきました。

SUPER SOFT HOT INFORMATION

本コーナーでは，家庭用コンピュータ／ホビーゲーム機／アーケード・ゲームのゲームソフト情報を網羅しています。

ハード別にページをわけ，

①今月のトピックス
②全国多数のショップのご協力による，3月から4月上旬までの売れ筋データを集計したゲームソフトのヒット・ランキング
③本誌の発売日から1か月後までに発売される新製品の完全データ（今月号は5月8日から6月7日までに発売されるソフト）
の3データを掲載しています。

基本的に，本誌にふさわしくないアダルト・ソフトは除外しています。新作データは，各メーカーの事情により，発売が延期されることもあります。発売日が変更になった場合は，ページ欄外の「発売日変更情報」で，また，先月号で紹介もれのソフトは「アフターケア」のコーナーでフォローしています。

各ページの担当者が自由な発想で意見を述べている「FINAL STAGE」のページともども，本データ集をあなたのゲーム・ライフに役立ててください。

●新作ソフトData Baseの見かた

対応機種（パソコン・コーナーのみ）

移植の表示
海・移植…海外からの移植
パ・移植…パソコン 〃
ア・移植…アーケード 〃
FC・移植…ファミコン 〃
PC・移植…PCエンジン 〃
GB・移植…ゲームボーイ 〃
MD・移植…メガドライブ 〃

ジャンル

タイトル ― **ファンタジーIV** PC98 海・移植

スタークラフト／RPG／5，3.5'2HD／9，800円／9月14日

発売元

大好評『ファンタジー』シリーズの最新作。前3作の冒険地域が舞台。システムは以前からのものを踏襲，グラフィックが格段にグレード・アップされた。



発売日

内容　メディア（パソコン・コーナーのみ）　価格

PERSONAL COMPUTER

パソコン

監修：山下　章&煌竜

今月の人気ソフト・ランキング
HOT★30

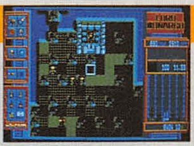
今月は激しい新作ラッシュ。トップ15本中6本が初登場で，SLG，AVG，RPGにアクションと，ジャンルも多彩だ。注目株はいきなり2位にくいこんだ『ロードモナーク』とシステムソフトの『マスターオブモンスターズII』。いずれもロングランが予想される。アーケード移植の2作品がどこまで反撃するか。久々に登場の大型AVG『ジーザスII』も期待大だ。

1 信長の野望・武将風雲録
光栄
9,800円／12,200円
↑前2位／4回



PC-98, PC-88SR

2 ロードモナーク
日本ファルコム
9,800円
★



PC-98

3 A列車で行こうIII
アートディンク
12,800円
前1位／4回



PC-98

4 ドラッケン
①富士通
②エピックソニー
①8,800円②9,700円
↑前33位／5回



①FM TOWNS②PC-98

5 メルヘンメイズ
SPS
8,800円
★



X68K

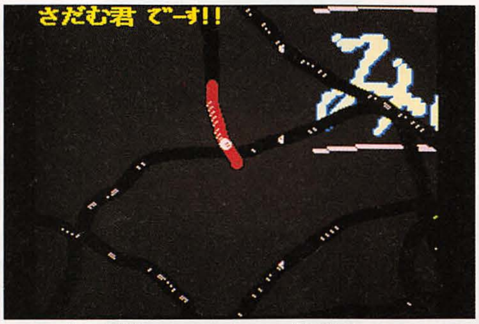
パソコン・ユーザーのためのX68000芸術祭，日本全国で開催!

パソコンと家庭用ゲームマシンはどこがちがうのか。その答えは言うまでもなく，パソコンがゲーム以外にも使えるということにある。仕事やワープロに使用する他，プログラムを組んだり，グラフィックを描いたり，音楽を作ったり……。いくらスーパーファミコンががんばっても，現時点ではそのレベルのことまではできない。ならば，パソコン・ユーザーは，それらの特徴を活用しなければ損なのではないか。

そうしたパソコン上で制作されたあらゆる創作物を発表する場がみなさんの前に登場する。シャープがX68000XVIのデビュー・キャンペーンとして全国展開する「X68000芸術祭」がそれだ。

全国を11のブロックにわけ，1年がかりで地区予選大会を行ない，各地区の優秀作品制作者を一堂に集め，92年3月に東京で決勝大会が開催される。

応募部門は，ゲーム，ミュージック，グラフィック，その他の4部門。機種は問わない。キミも参加するべし！　下に，1月の高松・プレイベントで入賞した作品の写真を紹介しておく。



▲みみずの生態シミュレーション『みみず』



▲『RAGUNA』はBASICで組まれたARPGだ

新作ソフト Data Base

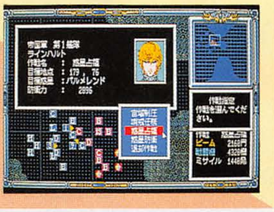
ディスクステーション25号
MSX2
コンパイル／ディスクマガジン／3.5'2DD／1,940円／5月10日

カーバンクルワンダランド／ルーンマスター三国英傑伝／ノーザンクォーターズ#2／ちょっとえっち！なコーナー／新帰ってきたクイズ2等を収録。



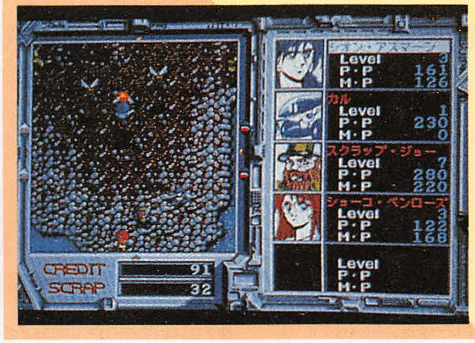
銀河英雄伝説IIデラックスキット
PC88
ボーステック／SLG／5'2D／4,800円／5月17日

あの人気SLG『銀河英雄伝説II』がさらにパワーアップ。拡張ルールや難易度選択，新提督と新マップなど，より原作に近いプレイが楽しめるようになった。



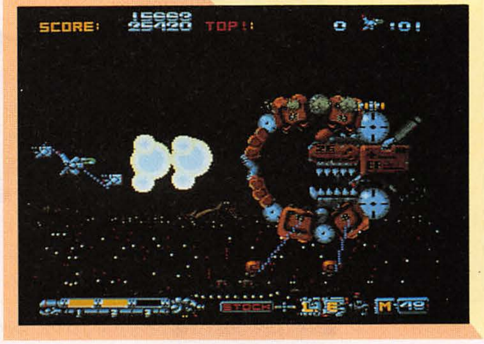
アルシャーク
PC98
ライトスタッフ／RPG／5,3.5'2HD／9,800円／5月上旬

惑星・宇宙ステーションなど30を越える居住地を含む宇宙を舞台に，主人公シオンが亜人やロボットの仲間と共に活躍するスペースオペラRPG。突然落下してきた巨大隕石の謎とは……？　木村氏の手によるアニメ調の美しいビジュアル・シーンと，乗り物によって違う3種類の多彩な戦闘モードが特徴。



ファランクス
X68K
ズーム／シューティング／5'2HD／8,800円／5月17日

『ジェノサイド』『ラグーン』でX68Kユーザーを魅了したズームの最新シューティング・ゲーム。さまざまなタイプのオプションと10種類近くの武器を駆使して敵を蹴ちらせ。オプションは特殊兵器として使用することも可能。ラスター・スクロールの印象的な使いかたが随所に見られ，ビジュアルのレベルは一級だ。



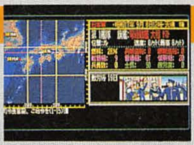
6
シムシティー
①イマジニア②富士通
①8,000円／9,800円
②8,800円
前4位／13回


①J3100/PC-98,X68K
②FM TOWNS

7
大戦略III'90
システムソフト
9,800円
前3位／6回


PC-98

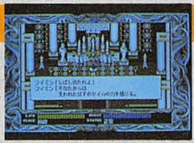
8
提督の決断
光栄
14,800円／
17,200円(CD付)
↑前一位／10回


PC-98,PC-88SR,X68K,
FM TOWNS,MSX2

9
マーブルマッドネス
ホームデータ
9,700円
★


PC-98,X68K

10
ルーンワース2 時空の神戦
T&Eソフト
6,800円
★


PC-98

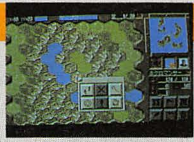
11
遙かなるオーガスタ
T&Eソフト
12,800円
↑前13位／18回


PC-98,FM TOWNS,X68K

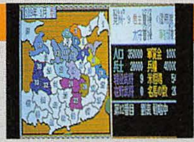
12
ポピュラス
イマジニア
①9,800円②12,800円
↑前19位／13回


①PC−98,X68K
②FM TOWNS

13
マスターオブモンスターズII
システムソフト
8,800円
★


PC-98

14
三國志II
光栄
14,800円／
17,200円(CD付)
前11位／16回


PC-98,PC-88SR,MSX2,
X68K,FM TOWNS

15
ジーザスII
エニックス
8,800円
★

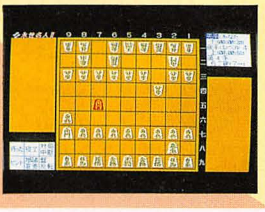


PC-88SR

永世名人II
PC98

コナミ／将棋／5,3.5'2HD／9,800円／5月17日

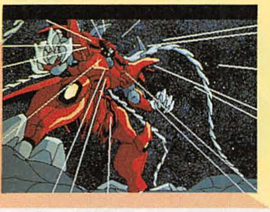
第1回コンピュータ将棋選手権全勝優勝の将棋ソフト。レベル設定，無駄合いの判定などの多彩な機能があり，HDにインストール可。通信にも対応している。



銀聖戦神ガイナロック
PC98 X68K

テクノブレイン／AVG／5,3.5'2HD／9,800円／5月20日

巨大ロボットと美少女ヒーローが登場するアニメーションAVG。宇宙ステーションに漂着した難破宇宙船に巣喰う，異形の生命体の目的とは？



ディスクステーション98増刊2号
PC98

コンパイル／ディスクマガジン／5'2HD／3,980円／5月21日

ロードモナーク／ベストプレーベースボール98／ビーストロード／SHAMCITY(いずれも遊べる)，その他コンパイル作のソフトや記事を収録。



鋼鉄の騎士
PC88VA　パ・移植

ジェネラルサポート／SLG／5'2HD／7,800円／5月24日

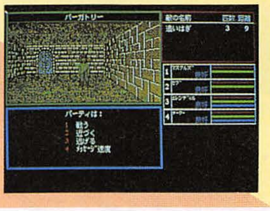
第二次欧州大戦の戦車戦SLGが88VAに移植される。50車種の性能や有名戦車兵のデータをもとにリアルな戦闘が展開される。通信での対戦プレイも可能。



ドラゴンウォーズ
X68K　海・移植

スタークラフト／RPG／5'2HD／9,800円／5月24日

アメリカでヒットした正統派RPGの移植版。27項目のスキルや体系的な魔法などボードRPG的なシステムや，しっかりとしたシナリオがセールス・ポイント。



フューチャーウォーズ
PC98　海・移植

スタークラフト／AVG／5,3.5'2HD／9,800円／5月24日

主人公の「ヒーロー」は仕事中にタイムマシンを発見した。古代，中世と41世紀，6500万年前の後白亜紀を飛び回り，残忍なクルーゴーンを倒せ！



ガゼルの塔
PC98 PC88

マイクロキャビン／ARPG／(PC98)5,3.5'2HD,(PC88)5'2D／7,800円／5月下旬

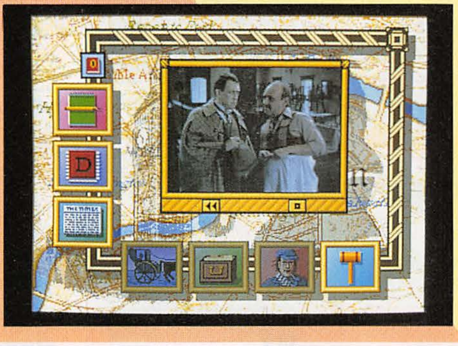
テンポの良いストーリーが大人気を得たアクションRPG『サーク』シリーズの番外編。前2作に登場した6名の勇士が「ガゼルの塔」に集まった。主人公ラトクともう1人を選び，様々なワナのしかけられた塔の内部を探検する。好評のVRシステムをそのままに，経験値を省いたアクション・パズル的な作りになっている。



シャーロックホームズ
TOWNS　海・移植

富士通／AVG／CD-ROM／8,800円／5月中

世界的に有名な推理小説「シャーロックホームズ」のゲーム版。プレイヤーはもちろんホームズとなり，持ち込まれる三つの事件を解決していく。重要な場面で，俳優の演技と会話を実際に取り込んだ映像がリアルに解説してくれるアニメーションは絶品。アイコンによる簡易な操作系もよい。



ブライ完結編
TOWNS　パ・移植

リバーヒルソフト／RPG／CD-ROM／9,800円／5月中旬

有名アニメーターの起用やキャラクターに主眼を置いたシナリオ構成で話題を呼んだ『ブライ』の後編。各種の表示や地形などが改善されている。



信長の野望・武将風雲録
MSX2　パ・移植

光栄／SLG／8メガROM,3.5'2DD／(ROM)11,800円,(ディスク)9,800円／5月下旬

おなじみ信長シリーズの最新作がMSX2に。基本的なシステムはそのままに，海軍や共同作戦など軍事的自由度の拡大や，文化的側面の重視が計られている。



■発売日変更情報……●マジックキャンドル（PC98／スタークラフト）4月下旬→4月26日●プリンセスメーカー（PC98／ガイナックス）4月26日→5月24日●野球道'91選手データブック（PC98／ブラザー工業）4月下旬→5月中旬●レッドストーム・ライジング（PC98／マイクロプローズジャパン）3月下旬→4月下旬●A列車で行こうIII（TOWNS／アートディンク）

Super Soft Hot Information

サイレントメビウス
X68K　パ・移植

ガイナックス／AVG／5'2HD／14,800円／5月31日



商業誌で連載中の漫画のパソコン版。PC98版よりさらにグラフィックが改良され，ゲーム中の移動も簡単になった。原作のラリー課長が登場する。

ライヒスリッター
X68K　パ・移植

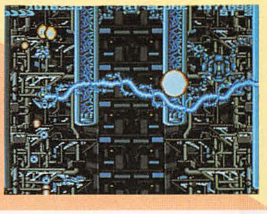
エニックス／SLG／5'2HD／8,000円／5月下旬



SLGとRPGを融合した作品。プレイヤーは国王となり，自ら国々を探索しながら，復活しつつある魔と戦う。「陣」を重視した戦闘モードがおもしろい。

スコルピウス
X68K

新声社 B-TYPE／シューティング／5'2HD／7,800円／5月10日



アーケード・ゲーム専門誌のスタッフによる横スクロール・シューティング。戦闘機の持つ特殊兵器「サソリの尾」を使いこなせるかどうかがポイント。

マーブルマッドネス
TOWNS　海・移植

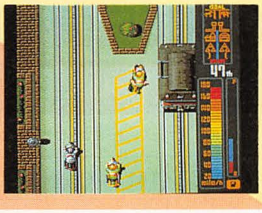
ホームデータ／アクション／CD-ROM／9,700円／5月下旬



ファンに大人気のアーケード・ゲームの移植作。慣性の働く玉を操り，数々の障害を乗り越えてゴールまでたどり着け。シンプルさと奥の深さが魅力。

ダッシュ野郎
X68K　ア・移植

シャープ／アクション／5'2HD／価格未定／5月23日



東亜プラン開発のアーケード・ゲームを忠実に移植。敵のバイクを避け，きめられた順位内でゴールインできれば面クリア。ボーナス・ステージもあり。

ルーンマスター　三国英傑伝
MSX2

コンパイル／RPG／3.5'2DD／6,800円／5月24日



三国志を題材にしたRPG風のスゴロク・ゲーム。4種の能力を高めて武将を味方につけろ。アイテムによって他のプレイヤーを妨害できる。4人までプレイ可。

スピンボール
アフターケア　PC98

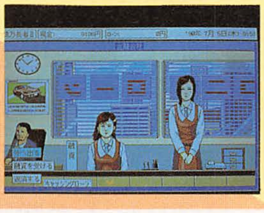
ろまんてっく／ピンボール／5,3.5'2HD／7,300円／4月18日



マウスにも対応したピンボール。通常のピンボールで遊ぶノーマルモードと，決められたボーナス・ポケットにボールを入れるボーナス・モードがある。

億万長者II
TOWNS　パ・移植

コスモスコンピュータ／SLG／CD-ROM／12,800円／5月下旬



相場の動きを精密にシミュレートしたSLGをTOWNSに移植。株や先物取引，金相場など幅広い取引が楽しめる。ローンなどの周辺的設備にも気が配られている。

キングブリーダー
アフターケア　PC88

SOFBOX／RPG／5'2D／5,000円／4月19日



ドラゴンをはじめとするモンスターたちを主人公自らが培養し，育成することにより味方のパーティーに組み入れることができる，3DタイプのRPG。

ウイバーンUSA
アフターケア　J3100　パ・移植

SOFBOX／アクション／3.5'2DD／5,000円／4月19日



アルシスソフトの名作『ウイバーン』IBM-PC版がアメリカから逆輸入された。3段変形のロボットを操縦して，迷路を突破しろ！オート・マッピングつき。

大戦略III'90 プレイヤーズパックVOL.1
アフターケア　PC98

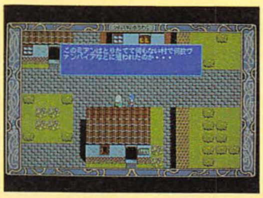
総合ビジネスアシスト／マップデータ／5',3.5'2HD／3,900円／2月15日



システムソフトの『大戦略III'90』専用データ集。マップデータ，オリジナル生産型データ，ユーザー作戦命令データ，ユーザー部隊名データなどを収録。

プロヴィデンツァ
アフターケア　PC98

きんぷくりん／RPG／5,3.5'2HD／9,700円／4月下旬



シナリオに沿ってストーリーが進むのではなく，自分の行動にシナリオが対応する自由度の高いRPG。戦闘に心理学的手法を用いた人工意志を採用している。

16 大航海時代

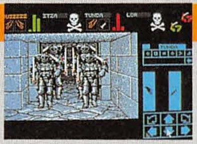
光栄
9,800円／11,800円(CD付)
↑前18位／11回



PC-98,PC-88SR,X68K,X1turbo,MSX2,FM TOWNS,J3100

17 続ダンジョンマスター・カオスの逆襲

ビクター音産
9,800円
前12位／4回



PC-98,X68K,FM TOWNS

18 ディスクステーション98第2号

コンパイル
3,980円
前8位／2回



PC-98

19 ブライ下巻・完結編

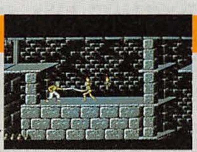
リバーヒルソフト
9,800円
前17位／4回



PC-98

20 プリンス・オブ・ペルシャ

ブロダーバンドジャパン
8,800円
↑前-位／7回



PC-98

順位	タイトル
21	シムシティー・テレインエディター イマジニア／4,800円 ★，PC-98
22	ディスクステーション23号 コンパイル／1,940円 ↑前39位／2回，MSX2
23	メリーゴーランド データウエスト／8,800円 ★，FM TOWNS
24	大戦略III'90プレイヤーズパックVOL.1 総合ビジネスアシスト／3,900円 前7位／2回，PC-98
25	ダイナソア 日本ファルコム／8,700円 前10位／4回，PC-88SR
26	FRAY マイクロキャビン／7,800円 ↑前28位／4回，MSX2,TurboR
27	斬～夜叉円舞曲 ウルフチーム／9,800円 ↑前29位／4回，PC-88SR
28	エメラルドドラゴン ①グローディア②バショウハウス ①9,800円／8,800円②8,800円 前9位／15回，①X68K／MSX2，②PC-88SR,PC-98
29	ブリッツクリーク システムソフト／9,800円 ↑前-位／2回，PC-98
30	アマランス 風雅システム／8,800円 ↑前-位／2回，PC-98

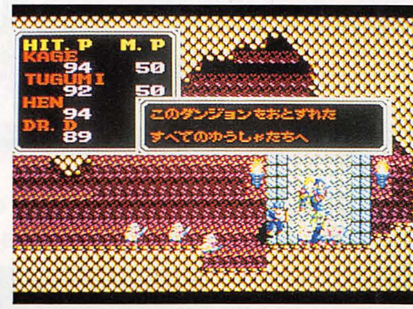
注目度No.1は『シャーロックホームズ』。全国シャーロキアンの支持を受け，TOWNSの売り上げに貢献できるか！？　前評判の高い『アルシャーク』と人気シリーズ続編『ガゼルの塔』も気になるところ。『ファランクス』『スコルピウス』のシューティング・コンビ，『信長』『サイレントメビウス』の移植コンビも票を伸ばしそう。来月の順位は熱いぜ！

4月下旬→4月26日●エグゾン（PC98／日本ソフテック）4月下旬→5月24日●ビーストロード（PC98／ホビージャパン）4月上旬→5月下旬●クエスト・フォー・グローリィ（PC98／シエラオンラインジャパン）3月中→4月12日●LOOM（TOWNS／富士通）4月中→4月18日●ボンバーマン（X68K／システムソフト）4月中→4月19日

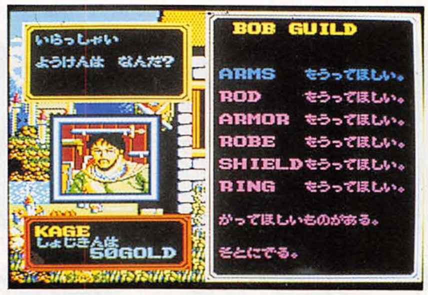
もうすぐBirthday

監修：山下 章

MSX2ユーザーの諸君よ，喜べ！
── MSX2用『ソーサリアン』(ブラザー工業)



最近発売ソフトの本数が少なくなってきたのが悲しいMSX2だが，今夏にビッグ・タイトルが発売されることになった。その汎用性のあるシステムで一世をフウビした『ソーサリアン』がタケルソフトとして登場するのだ。4月上旬に届いたサンプル・ディスクでは，まだ「消えた王様の杖」しか遊ぶことができない。PC98版を移植したと思われるのだが，MSX2としてはなかなかガンバったデキになっている。基本シナリオ15本を移植の予定だが，まとめて発売するか，5本ずつ3回に分けるか検討中とのこと。こりゃ，MSX2ユーザーのみなさんも『オール・アバウト・ソーサリアン』を買っておくしかないぜ(笑)。



最新版パソコンソフト発売予定日Data Base(4月15日調べ)

発売日	タイトル	対応機種	発売元	解説
7月予定	大戦略III'90	X68K	システムソフト	超人気SLG移植版
4月25日	キャンペーン版大戦略II・作戦列マップデータ集	X68K	総合ビジネスアシスト	PC98でも発売されているデータ・ディスク
5月予定	AIR COMBAT II	PC98	システムソフト	『遊撃王II〜AIR COMBAT』の続編
6月14日	銀河英雄伝説IIデラックスキット	MSX2	ボーステック	『銀英伝II』をパワーアップして新シナリオを追加
6月15日	クリスタルチェイサー	PC98	ウルフチーム	コミカルAVG。販売はタケルにて行なわれる
6月21日	AD&Dカース・オブ・アジュアボンド	PC98	ポニーキャニオン	AD&Dシリーズの新作
	シムアース	J3100	イマジニア	『シムシティ』につづく超話題作
6月22日	ヴェインドリーム	PC88	グローディア	『エメラルドドラゴン』タイプのRPG
6月予定	伊忍道・打倒信長	PC88	光栄	リコエイション・ゲームの最新作がいよいよ登場
	信長の野望・武将風雲録	PC98note	光栄	大ヒット作のノート・パソコン版
	レイルロード・タイクーン	PC98	マイクロプローズジャパン	いわば海外版『A列車で行こう』
	カンプグルッペ	PC98	ビクター音産	第二次世界対戦での独ソ戦をテーマにしたSLG
	スターグライダーII	PC98	マイクロプローズジャパン	海外の名作フライト・シミュレータ
	ダーウィンズジレンマ	PC98	スタークラフト	進化をテーマにしたパズルゲーム
	688アタックサブ	PC98, X68K	ビクター音産	現代の潜水艦シミュレーション
	ループス	PC98, X68K	ブロダーバンドジャパン	ゲームボーイにも移植された海外パズルゲーム
	麻雀悟空・天竺への道	PC98, X68K, TOWNS	シャノアール	麻雀を勝ち抜いて天竺へ迎え！
	スーパー上海・ドラゴンズアイ	PC98, X68K, TOWNS, J3100, MSX2	HOT-B	『上海II』のバージョンアップ版
	黄金の羅針盤	X68K	リバーヒルソフト	同社おなじみの推理型AVG
	機動戦士ガンダム・クラシックオペレーション	X68K	ファミリーソフト	PC98からの移植版
	スターモビール	X68K	M.N.M.software	星をのせて天びんのバランスをとるアクション・パズル
	麻雀マスター	X68K	ブラザー工業	戦闘モードが麻雀のRPG
	ミラーズ	TOWNS	ソフトスタジオWING	PC88SR・CD-ROMからの移植版
7月19日	シムアース	PC98	イマジニア	『シムシティー』につづく超話題作
7月21日	デジャヴ	PC98	パック・イン・ビデオ	海外のAVGを移植
7月予定	ルーンワース3	PC98	T&E SOFT	『2』のシステムを受け継いだシリーズ第3弾
	ダイナソア98	PC98	日本ファルコム	PC88SRからの移植版
	DUEL川中島シナリオ	PC98	呉ソフトウェア工房	PC88SRからの移植版
	ブラックレインボウII	PC98	ホビージャパン	オリジナルRPGシリーズ第2弾
	ヴェインドリーム	PC98	グローディア	『エメラルドドラゴン』タイプのRPG
	ネメシス'90	X68K	SPS	MSX版『グラ2』が大幅にバージョンアップ
	アークスオデッセイ	X68K	ウルフチーム	メガドライブ版と同時発売か？
	装甲騎兵ボトムズDEAD ASH	X68K	ファミリーソフト	3Dタイプのシューティングゲーム
	フューチャーウォーズ	X68K	スタークラフト	PC98からの移植版
	F15ストライクイーグルII	X68K	マイクロプローズジャパン	かなり力が入っているという移植版
	プログラム	X68K	M.N.M.software	プレイヤーの自由度の高いパズルゲーム
	エグゾン	X68K	日本ソフテック	PC98から移植される環境ゲーム
	オルタネイティブ3	X68K	M.N.M.software	グロブダー・タイプの固定画面シューティング
	キングズクエストV	TOWNS	シエラオンラインジャパン	アメリカで大ヒットしているシリーズ第5弾
	バトルチェス	TOWNS	富士通	コマが戦闘アニメするチェス
	シムアース	TOWNS	富士通	『シムシティー』につづく超話題作
8月21日	デジャヴII	PC98	パック・イン・ビデオ	海外のAVGを移植
8月予定	倉庫番リベンジ	PC98	シンキングラビット	ユーザーの作品集
	ビーズトロード	X68K	ホビージャパン	PC98からの移植版
	フェアリーランドストーリー	X68K	SPS	なつかしのタイトーのアーケード・ゲームを移植
	ボナンザブラザーズ	X68K	シャープ	セガのアーケード・ゲームの移植版
	シャドウ・オブ・ザ・ビースト	TOWNS	ビクター音産	アミガで人気の高かったアクション・ゲーム
	サイレントメビウス	TOWNS	ガイナックス	PC98からの移植版
	ソーサリアン	MSX2	ブラザー工業	人気RPGがついにMSX2にも登場

ファミリーソフトのX68K参入作品が発覚 ──『装甲騎兵ボトムズDEAD ASH』『機動戦士ガンダム・クラシックオペレーション』

（ファミリーソフト）

ロボットアニメキャラを題材にゲームを開発しているファミリーソフトがX68K用ソフトを発売することになった。他機種からの移植版SLG『機動戦士ガンダム・クラシックオペレーション』と，X68Kオリジナルの3Dシューティング『装甲騎兵ボトムズDEAD ASH』の2作の画面写真が届いたので紹介する。どちらもファンにはたまらない作品にするというから楽しみだ。





発売日	タイトル	対応機種	発売元	解説
9月予定	コマンドHQ	PC98	マイクロプローズジャパン	全世界をテーマにした戦略SLG
	バーズテイルII	PC98	ポニーキャニオン	シリーズ第2弾が日本上陸
	シムアース	X68K	イマジニア	『シムシティー』につづく超話題作
	マジックキャンドル	X68K	スタークラフト	PC98からの移植版
10月予定	指輪物語第1巻	PC98	スタークラフト	あのファンタジー小説がついにゲーム化
11月予定	パワーモンガー	PC98, X68K, TOWNS	イマジニア	『ポピュラス』の作者による新作
	F19ステルスファイター	PC98	マイクロプローズジャパン	ステルスを操るフライトシミュレータ
12月予定	マイト&マジックIII	PC98, X68K	スタークラフト	難解な3D・RPG第3弾
	棋太平	X68K	SPS	PC98で発売されている将棋ゲームを移植
発売日未定	ソードワールドPC	PC98	T&E SOFT	同名テーブルトークRPGのパソコン版
	サバッシュII	PC98, PC88	グローディア	ポプコム監修RPG第2弾
	栄冠は君にII	PC98, TOWNS	アートディンク	高校野球を題材にしたSLG
	ATLAS	PC98	アートディンク	自分で地図を作っていく航海SLG
	パワーシンガー	PC98	EPICソニー	音楽魔法というニュー・システムを取り入れたRPG
	川中島異聞録	PC98	呉ソフトウェア工房	DUEL川中島のRPG版
	平家物語	PC98	呉ソフトウェア工房	発売は来年になりそう
	UFO	PC98	サブロジック	UFOのフライトシミュレーター
	グロス・ドイチェランド	PC98	ジェネラル・サポート	第二次世界大戦のヨーロッパを舞台にしたSLG
	戦極	PC98	ライトスタッフ	制作がパンドラボックスに変更になり，発売が延期された
	映画狂殺人事件	PC98	シンキングラビット	シンキングラビット伝統の推理AVG
	笑ゥせぇるすまん	PC98	コンパイル	人気コミックを題材にしたAVG
	スピンディジーワールド	PC98, X68K	アルシスソフト	アミガから移植のコマを使ったリアルタイム・パズル
	ゼノンII	PC98, X68K	EPICソニー	海外生まれの縦スクロール・シューティング
	生中継68	X68K	コナミ	芸が細かいオリジナルの野球ゲーム
	エイリアンシンドローム	X68K	電波新聞社	セガのアーケード・ゲームの移植版

発売日	タイトル	対応機種	発売元	解説
	アクアレス	X68K	エグザクト	オリジナルのロボット・アクション
	ロードス島戦記	X68K	ハミングバード	熱狂的ファンを持つRPGの移植版
	ブラックレインボウ	X68K	ホビージャパン	PC98からの移植版
	ドラッケン	X68K	EPICソニー	3Dのリアルな視点が売りの海外RPG
	D	X68K	ウルフチーム	諸々の事情で発売日がずれこんだ
	チェイサーH.Q.	X68K	日本デクスタ	タイトー『チェイスHQ』の移植版
	アルシャーク	X68K	ライトスタッフ	PC98からの移植版
	ガンバスター	X68K	ガイナックス	オリジナルのシューティング・ゲーム
	ノア	X68K	M.N.M.software	人類の生い立ちから滅亡まで描くSLG
	サークII	X68K, TOWNS	マイクロキャビン	PC98,88からの移植版
	倉庫番リベンジ	X68K, TOWNS	シンキングラビット	ユーザーの作品集
	ハープーン	TOWNS	富士通	アミガで発売されていたSLGの移植
	ウルティマIV／V	TOWNS	富士通	IVとVが1枚のCD-ROMに収録されている
	ウルティマVI	TOWNS	富士通	超難解RPGが早くもTOWNSに登場
	タイトー・チェイスH.Q.	TOWNS	ビング	タイトーのアーケード・ゲームの移植版
	ヴォルフィード	TOWNS	ビング	タイトーのアーケード・ゲームの移植版
	R-TYPE	TOWNS	ハドソン	アイレムのアーケード・ゲームの移植版
	AD&Dドラゴン・オブ・フレイム	TOWNS	ポニーキャニオン	AD&Dシリーズ最新作
	紫禁城	TOWNS	スキャップトラスト	麻雀牌を使ったパズルゲーム
	エメラルドドラゴン	TOWNS	グローディア	人気のRPGを移植
	サイキック・ディテクティブ・シリーズ第5弾	TOWNS	データウエスト	タイトルはまだ未決定。秋頃に発売予定
	第4のユニットシリーズ第7弾	TOWNS	データウエスト	タイトルはまだ未決定。秋頃に発売予定
	ザ・サイクル	J3100	アクレイムジャパン	バイクのレースゲーム
	チャイム	機種未定	システムサコム	ノベルウェア・タイプの女子高生シミュレーション

■発売中止が決定した作品……クォータースタッフ（PC88／スタークラフト），ワンダーボーイ・モンスターランド（MSX2／日本デクスタ），センターコート（MSX2／ナムコ），ワルキューレの冒険II（MSX2／ナムコ），テンプルマスター（PC98，X68K，TOWNS／日本コンピュータシステム），ガルフォース・怒濤のカオス（PC88SR，MSX2／スキャップトラスト），バルーサの復讐（TOWNS／ザインソフト），レインフォーサー（TOWNS／ザインソフト），サンダーチョッパー（PC98／サブロジック）

VIDEO GAME!

ビデオゲーム

監修：やんま

今月の人気ソフト・ランキング

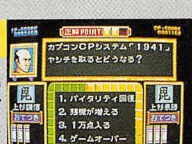
HOT ☆ 20

初登場で1位を獲得したのは『ストリートファイターII』だ。この結果を予想はしていたものの，実際に目にしてみるとやっぱりすごい。各店の備考欄には「ダントツ」という言葉がいくつも並んでいた。5位までにカプコンのゲームが三つも並ぶ。今や時代はカプコンなのかもしれないね。それからクイズゲームも5位までに二つ入っていた。これも時代ってやつかな？

1 ストリートファイターII
カプコン
格闘アクション
★



2 クイズ殿様の野望
カプコン
国盗りクイズ
前1位



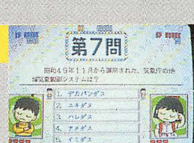
3 出たな!!ツインビー
コナミ
縦スクロール・シューティング
↑前6位



4 ファイナルファイト
カプコン
格闘アクション
前2位



5 クイズ宿題を忘れました
セガ
世代別クイズ
↑前13位



ナムコ『ファイナルラップ3(仮称)』のコースを一般公募！



通信機能を搭載し人間同士の熱い戦いを繰り広げることのできるレースゲーム『ファイナルラップ』。先日，コースを選べるようになった『ファイナルラップ2』も発売され，その人気はまだまだ衰えを知らないといったところだ。

その『ファイナルラップ』の産みの親，ナムコは，なんと『ファイナルラップ3（仮称）』のコースを一般公募することにきめたそうだ。

レースゲームにとって，コースはゲーム性を大きく左右する大切なもの。特に通信機能のついた『ファイナルラップ』ではコースの善し悪しで，おもしろさが大きく違ってくる。そこで今回，今までよりももっと熱くなれるコースを作るために読者のみなさんにも人気投票をしてもらい，最も得票の多かったコースをゲームに採用しようというわけだ。なお，以下のコースリストを参考にきめてほしいとのこと。

コースリスト

(1)**オーストラリア**
1周＝3.780km　中高速の準公道サーキット

(2)**イギリス**
1周＝4.780km　世界で最もスピードの出る超高速サーキット

(3)**ドイツ**
1周＝6.797km　深い森とアウトバーンに囲まれた高速サーキット

(4)**ハンガリー**
1周＝3.968km　コーナーが20か所も立ちはだかる低速テクニカルコース

■ 応募方法

葉書に，走ってみたいコース名，住所，氏名，年令，電話番号，職業，ナムコに対するご意見・ご希望があればそれを明記の上，

〒148　東京都大田区多摩川2-8-5
株式会社ナムコ「FLコース公募マイコンBASICマガジン」係
へ6月15日（消印有効）までに送ること。

応募してくれた人には抽選で本物のレーシング・カート（F-100）など豪華賞品が当たるぞ！



▲これが賞品のレーシング・カートだ！その他，小型テレビ，コードレス・ホン，オリジナル・テレカなども当たる。写真提供：ヤマハ発動機株式会社

新作ソフトData Base

ゴルフィンググレイツ

コナミ／ゴルフ・シミュレーション／業者価格168,000円／発売中

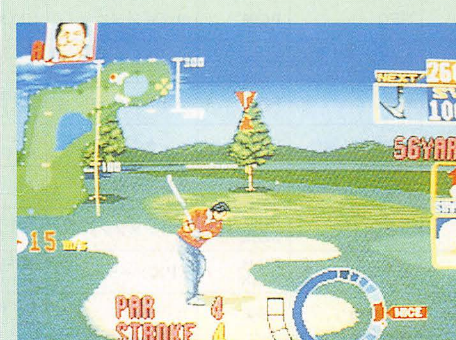
コナミが独自に開発した強力な画像処理チップ「PSAC2」を搭載。視点が打ったボールを追いかけるように空を飛び回るゴルフゲーム。

操作は特殊なショット・コントローラと3ボタンを使用。ボタンでショットの方向，クラブを選択。最後にショット・コントローラでパワーゲージを上げ，タイミングを見計らってショットする。

プレイヤーは4人の個性溢れるキャラの中から1人を選択。1Pのときはストローク・プレイ。2P以上のときはストローク・プレイとマッチプレイを選択することができる。

1コインで持ちボールは2個。アンダーで増え，オーバーで減る。ボールがなくなるとゲーム・オーバーだ。

コースは変化に富んだ全18コース。最高4人同時プレイが可能だ。



コットン

セガ，サクセス／横スクロール・シューティング／価格未定／4月下旬

かわいいキャラが活躍する横スクロール・コミカル・シューティング。操作は8方向レバー・2ボタン。

かわいい魔法使いのコットンを操作し妖精界を支配しようとしている獣神たちを倒し，おいしい「WILLOW（ウイロー？）」を手に入れるのが目的だ。

ゲーム中にでてくる水晶を撃って色を変えて取ればボムなどが手に入る。ボタンを押したままでいると様々な魔法が使えたり，妖精（オプション）の追尾攻撃などが可能だ。

町外れ，森，山，神殿，地下牢など全6ステージ。面クリアするたびにかわいく楽しいストーリーが展開する。



バーニングファイト

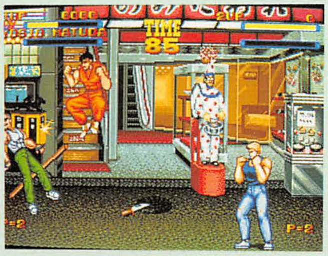
SNK／格闘アクション／価格未定／5月

ファイナルファイト型の格闘アクション。2人同時プレイ可。

「怪物コンビ」の呼び名で恐れられている型破りの刑事，デュークとビリー。それに日本の刑事，リュウの3人が協力して，アメリカの一大組織「キャステローラ・ファミリー」と日本の広域暴力団「平和組」の壊滅のために闘う。

スタート時に3人の中から1人を選ぶ。8方向レバー・3ボタン（腕攻撃＋足攻撃＋ジャンプ）。腕攻撃ボタンと足攻撃ボタンを同時に押せば各キャラの必殺技を使うことができる。

繁華街，駅構内，ウオーターフロントなど全5ステージ。NEO・GEO用ソフト。



チャイナタウン

データイースト／アクション・パズル／価格未定／発売中

麻雀牌を使ったテトリス型のアクション・パズル。4方向レバー・1ボタン。上から落ちてくる牌を組み合わせて〝役〟（順子（シュンツ），刻子（コウツ＝アンコ）を作る。そろえた牌は画面下にストックされていき，最後にアタマを付ければアガリとなる。

プロフェッショナル，熱血野郎ポンプ君，成金物語，ハイパーすごろく〝レディ&バニー〟など，展開の違う四つのモードを選ぶことができる。



S.T.G（ストライクガンナー）

テクモ／縦スクロール・シューティング／業者価格158,000円／発売中

2人でプレイすると攻撃の幅が広がる縦スクロール・シューティング。

8方向レバー・3ボタンを使用。レバーで自機を操作し，ショット・ボタンとウエポン・ボタンで攻撃。もう一つのボタンは合体ボタンで，2人同時プレイの時に使用する。合体中，下の機体はレバーとボタンで全方位にバルカン砲を撃つことが可能だ。

ウエポンは各面のはじめに10種類の中から一つをセレクト。エネルギー分だけ使用することができる。つぎの面では前の面で使ったウエポンは使用できない。



スーパーピンボールアクション

テクモ／脱衣ピンボール・シミュレーション／業者価格148,000円／発売中

本物の迫力をそのまま再現したピンボール・ゲーム。ボールの動きなど今までのピンボール・ゲーム以上にリアルに仕上がっている。本物の本格テクニックも活用可能だ。

ボタンを四つ使用。二つはそれぞれのフリッパー。もう二つは台揺らしボタン。

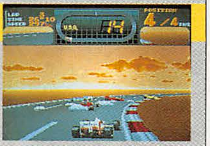
ビデオゲームならではの趣向を凝らした四つのステージが楽しめる。



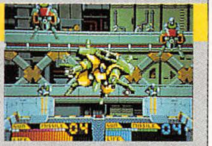
6 ラッドモビール
セガ
ドライブ・シミュレーション
↑前24位



7 ファイナルラップ2
ナムコ
F-1ドライブ・シミュレーション
前3位



8 スティールガンナー
ナムコ
ガン・シューティング
★



9 雷電
テクモ，セイブ開発
縦スクロール・シューティング
前4位



10 NEO・GEO(MVS)
SNK
前7位




順位	タイトル	
11	ルナーク	タイトー／動物愛護アクション／前9位
12	スーパーモナコGP	セガ／F-1ドライブ・シミュレーション／前8位
13	コラムス	セガ／アクション・パズル／前10位
14	ハットトリックヒーロー	タイトー／サッカー・シミュレーション／★
15	ドラゴンセイバー	ナムコ／縦スクロール・シューティング／前12位
16	ローリングサンダー2	ナムコ／アクション／★
17	パンクショット	コナミ／格闘バスケット・ボール／前5位
18	ゆうゆのクイズでGO!GO!	タイトー／クイズ／★
19	パロディウスだ！	コナミ／横スクロール・シューティング／↑前20位
20	テトリス	セガ／アクション・パズル／前15位

『出たな!!ツインビー』が3位に入ってきた。昔のツインビーの良いところをそのまま残し，無駄なアレンジを加えなかったのが良かったのかもしれない。これならマニア層が飽きた後でも一般の人たちがプレイし続けてくれることだろう。18位には『ゆうゆのクイズでGO!GO!』が初登場。上位のクイズゲーム2作を追い越すパワーを持った作品だ。来月の動きが楽しみ。

OVERSEAS

海外パソコン

監修：猪野清秀

今月の人気ソフト・ランキング HOT★10

『レミングス』と『パワーモンガー』は先月と変わらず1位と2位の座を独占している。この2作はこしばらくはベスト10に顔をだし続けることだろう。7位の『ウイング・コマンダー』や9位の『レッドバロン』はアメリカでは大ヒットしており，これからどれだけ順位をあげられるかが注目すべき点である。問題は容量が大きいために，HDがないと遊びにくいこと。

順位	タイトル
1	Lemmings(Psygnosis) Puzzle/Amiga/8,000円
2	Power Monger(Electronic Arts) Action+Simulation/Amiga/7,800円
3	Mig29(Domark) Action+Simulation/Amiga/10,000円
4	VETTE!(Spectrum HoloByte) Action+Simulation/Macintosh,IBM-PC/9,000円
5	Hard Drivin'II(Domark) Action+Simulation/Amiga/8,000円
6	Oids(FTL) Action/Macintosh/7,000円
7	Wing Commander(Origin) Action+Simulation/IBM-PC/11,000円
8	Sword of Sodan(Interprize) Action/Amiga/4,000円
9	Red Baron(Dynamix) Action+Simulation/IBM-PC/9,000円
10	Killing Game Show(Psygnosis) Action/Amiga/7,000円

CDTVついに日本に上陸か？

最近何かとパソコン誌などでその名前を目にすることの多いCDTVが，いよいよ日本に上陸することになった。

そもそもCDTVとはCommodore Dynamic Total Visionの略であり，海外の3大パソコンの一つであるAmigaとCD-ROMの技術を融合させた，今までのコンピュータの概念とはまったく異なる新しい型のコンピュータだ。Amigaのグラフィックス，サウンド，アニメーションの質の良さと，540MBの大容量CD-ROMとを組合わせた，無限の可能性を秘めたハードなのである。簡単に言えばCD-ROM付きで，操作が非常に簡単なAmiga500といったところだろう。

コンピュータとしてのスペックは（キーボードがない点を除けば）ほぼAmiga500と同じである。基本的な操作はすべて付属のリモコンから，赤外線による遠隔操作を通して行なう。オーディオ感覚での操作が可能なのだ。

日本国内における発売もそう遠くないはずである。国内での値段などについてはまだ未定だが，追って報告することにしよう。



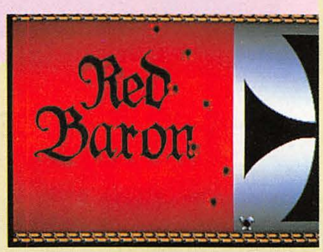
▲噂のCDTV。もうすぐ日本でも発売されるぞ

新作ソフトData Base

本コーナーでは，編集部が選んだおすすめの4本を紹介している。なお，価格については，秋葉原にある海外パソコンとソフトの専門店「オークビレッジ」での価格を表す。

レッドバロン RED BARON

・DYNAMIX
・IBM-PC
・9,000円



ドイツのパイロットになってつぎつぎに敵機を撃墜し，第二のレッドバロンになるか，それともイギリスのパイロットになってそれを阻止するか。それはプレイヤー次第なのである。

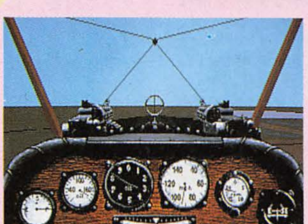


▶メイン・メニュー。いろいろなコマンドが用意されている。はじめに自分のキャラクターを作ろう

第一次世界大戦では，空には「飛行機」という名の翼を手に入れることができた人類が右往左往と飛び回り，数々の英雄の物語が生まれた。その中でも，総計80機もの撃墜スコアをあげたドイツのエースパイロット，マンフレート・フォン・リヒトホーフェンのことを，イギリス側は尊敬の意味を込めて「RED BARON(赤き男爵)」と呼んだのである。

『RED BARON』はそんな時代の戦闘フライト・シミュレータである。プレイヤーはドイツかイギリスのパイロットとなり，数々の任務を遂行し，戦績をあげていく。つまりミッション・タイプのゲーム進行だ。

もちろん近代機であるから，ミサイルなどは存在せず，積んでいるのは前方機銃だけ。だからいかに自分の前に敵がくるようにするか，敵の機銃につかまらないかが重要になってくる。操作系は簡単だし，マウスやジョイスティックでもプレイできる。それに計器もたったの六つだから，ほどなく当時の複葉機の軽快さに親しむことができるだろう。



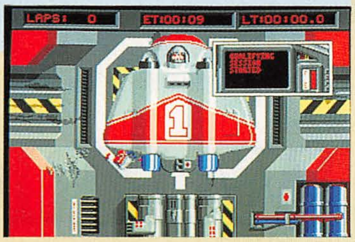
▲準備ができたらいよいよ飛行。計器は目の前にある六つだけ。武器は2挺の機関銃のみである



▶栄光のパイロットたちの愛機や戦績を眺めることもできる。写真はこのゲームの主人公であるリヒトホーフェンだ

パワードローム

POWERDROME



・ELECTRONIC ARTS
・Amiga
・5,000円

今月も登場した秀作ソフトの大家エレクトロニックアーツの1作は，未来のロケットカー・レーシング・ゲーム『パワードローム』だ。スーパーファミコンの『F-ZERO』を想像させるようなゲーム内容だぞ。

時は25世紀，プレイヤーはタイフーンと呼ばれる競争用のロケット機を操縦して，「パワードローム」という名の大会に優勝することを目指すのだ。操縦するものが普通の車とちがって，空を飛ぶロケットなのだから，コースも非常にダイナミック。立体的に入り組んだ数々のコースは，プレイヤーのテクニックを最大限に要求するのだ。

自分のロケットをチューンナップして好みの性能にするのがすんだら，練習モードで好きなだけ練習して感覚をつかもう。自信がついたら，予選モードで本戦のスタート位置を決定。そしていよいよレースモードで勝利を勝ち取るために突っ走るのだ。

ピットインなどの基本的なルールは今流行のF1レースとほぼ同じなので，操作にさえ慣れてしまえば，あとは楽々プレイができるだろう。マウスやジョイスティックでのプレイも可能だし，今や常識となりつつある対戦プレイも当然できる。未来のF1レースに心から酔ってくれ。



▲大会に出場するライバル車のデータを参照する。こいつはなかなか強そうだ



▲いよいよ本戦スタート！水平にしか移動できない普通の車と違い，上下にも動かせるロケットは操縦がむずかしい



▲ライバル車が目の前を走っていくのが前に見える。プレイヤー車はダメージが大きく，リタイア寸前

ミグ29　ファルクラム

MiG-29 FULCRUM



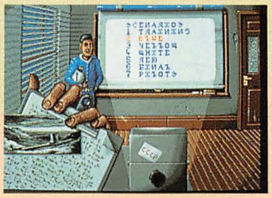
・DOMARK
・Amiga
ATARI-ST
IBM-PC
・10,000円

ソ連軍内で多分最高級の性能を持つ戦闘機であり，湾岸紛争でもしばしばその名が登場したソ連の最新鋭戦闘機「Mig-29 ファルクラム」の戦闘フライト・シミュレータがついに登場した。もちろんバリバリのポリゴンがぐるぐる動く3Dの画面だぞ。

用意されているシナリオは，「練習シナリオ」，シーハリアーが登場する「北極圏シナリオ」，万里の長城付近での戦闘「中国シナリオ」，対空ミサイルからの逃避が課題の「石油地帯シナリオ」，対地攻撃がメインの「対テロリストシナリオ」，砂漠の某施設の破壊が目的の「最終シナリオ」の六つ。

残念ながら敵の戦闘機としてはハリアーの他には，中国のF-7M，そして中東のミラージュ2000しか現れないようだ。西側の新鋭戦闘機とのドッグファイトを期待していた人にはちょっと残念かもしれない。

しかし見ることでさえ不可能に近いソ連の新鋭戦闘機に乗った感触を味わえるというのはやはり気分のいいものだ。



◀ミッションの選択。後半のミッションについては，前半をクリアしてポイントを稼いでおかないと実行できない



▶「これがMiG-29の操縦感覚かぁ」と驚いてほしい……といいたいところだが，実際には他の現代機との共通点が多い

ハードドライビング2

HARD DRIVIN' II



・TENGEN
・Amiga
ATARI-ST
IBM-PC
・8,000円

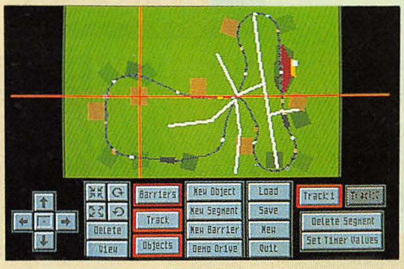
カーレーシング・ゲーム大好きのみなさん，待っていた甲斐があったぞ！プレイヤーの心臓の耐久度が心配になる，超ハード・ドライブ・ゲーム『ハードドライビング』のパート2がとうとう登場したのだっ！

この『ハードドライビング』というゲーム，元々ゲーム・センター機の同名のゲームを移植したもの。まるでジェットコースターのような「ハード」なコースを「ドライブ」する。まさにタイトルどおりのゲームなのだ。

ポリゴンを利用したリアルな3D処理の画面と，自分が運転したようすをまるでビデオで見ているかのように再生できる再生モードが『ハードドライビング』のウリだ。そして『2』ではさらにプレイヤー自身が新たにコースを作ったり，自分のベストタイムを記録できるというご機嫌な機能が追加された。そして驚くことなかれ，RS-232Cケーブルを使用しての対戦プレイも可能なのだ。あまりにものハードさに，気持ち悪くならないように注意してくれ。



▲プレイ中の気持ち良さは前作となんら変わりない。より華麗な走りを目指そう



◀既存のマップに飽きたら自分でコースを作成。どんなコースでも造れるぞ

※今回紹介したソフトのうち，『RED BARON（レッドバロン）』についてはIBM-PC PS/55Zにて撮影を行ないました

海外■コンシューマソフト

監修：山下　章

先月号でのお約束どおり，SUPER SOFT HOT INFORMATIONの中で，海外のコンシューマソフトを紹介していく。NES，ジェネシスのファンは毎月必見だ。（協力：秋葉原・メッセサンオー）

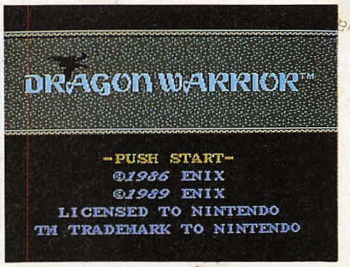
今月の人気ソフト・ランキング
HOT ☆ 10

ここで紹介するランキングは，米ソフトウエア出版協会がプレス用に提供している，極めて信頼できるアメリカのゲームソフト・ヒット・チャートだ。いまだにブームがつづく『TMNT』が堂々の第1位。以下をながめてみても，アメリカではアクション・ゲームが圧倒的に強いことがわかる。

順位	タイトル
1	Teenage Turtles-Arcade Game ティーンエイジ・タートルズ～アーケードゲーム (Konami) アクション／NES
2	The Simpsons ザ・シンプソンズ (Acclaim Entertainment) アクション／NES
3	Super Mario Land スーパーマリオランド (Nintendo) アクション／ゲームボーイ
4	Super Mario Brothers 3 スーパーマリオブラザーズ3 (Nintendo) アクション／NES
5	Tecmo Bowl テクモボウル (Tecmo) スポーツ／NES
6	John Madden Football ジョン・マーディン・フットボール (Electrtonic Arts) スポーツ／ジェネシス
7	Double Dragon III ダブルドラゴンIII (Nintendo) アクション／NES
8	Tetris テトリス (Nintendo) アクションパズル／NES
9	Mickey Mouse ミッキーマウス (Sega) アクション／ジェネシス
10	Joe Montana Football ジョーモンタナ・フットボール (Sega) スポーツ／ジェネシス

DRAGON WARRIOR
ドラゴン・ウォーリアー

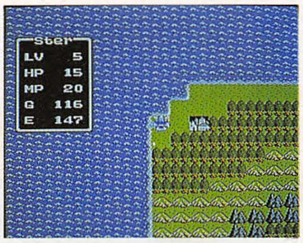
ENIX
対応機種：NES
価格：6,700円



言わずと知れた『ドラゴンクエストI』のアメリカ向けバージョン。向こうではあまり受けなかったようだが，日本のマニアにはヨダレものかも。なにしろ，不便だった点がいくつも改良されているからだ。一番うれしいのが，S-RAMが搭載されたので，データをカートリッジにセーブできるようになっていること。面倒なパスワードがいらないってだけでも気分が弾む。英語の勉強にもなるぞ。



◀当然のことながら，メッセージはすべて英語。「死んでしまうとはなにごとじゃ」も，こんな風になる。



◀日本版では主人公キャラはいつも正面を向いていたが，NES版ではちゃんと4方向の歩きパターンが用意されている。

▶ちょっと悲しいのが，武器やアイテム名が味もそっ気もなくなってしまったこと。「ホイミ」が単なる「HEAL」になってしまったのでは，魅力も半減だね。



▶Drakeeと対決中の戦闘モード。「draws near」が「現れた」，「excellent move」が「会心の一撃」と，自然と英語にも強くなる。



STRIDER
ストライダー

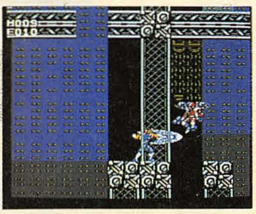
CAPCOM
対応機種：NES
価格：5,600円

『ストライダー飛竜』が，NESではすでに発売されていた！　とはいえ，アーケードそのままの移植ではなく，キャラの動き・サイズも，演出も非常に簡素。ガンバってはいるけれど……。



◀いろいろなサブキャラも登場し，なんとビジュアル・オープニングまでついている。ストーリー性を強調したアレンジだ。

▶ヒットポイント性で，与えられたミッションを達成すればステージ・クリア。キャラクターが宙返りしたりはしない。



QIX
クイックス

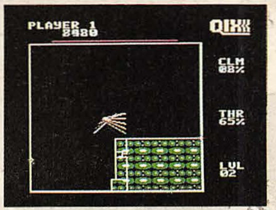
TAITO
対応機種：NES
価格：7,800円

「ファミコンはラインが引けない。だからクイックスは移植できない」というのが世の定説だった。しかし，技術的な工夫で見事に移植。敵の動きもじつにスムーズだ。



◀概して，アメリカのゲームにはタイトル画面がハデなものが多い。『クイックス』の場合，ゲーム画面がシンプルだからギャップがあるね。

▶ラインで囲んで陣地を広げていき，きめられたパーセンテージ以上囲めば面クリアだ。ちゃんと「スパーク」という敵キャラも登場するぞ。



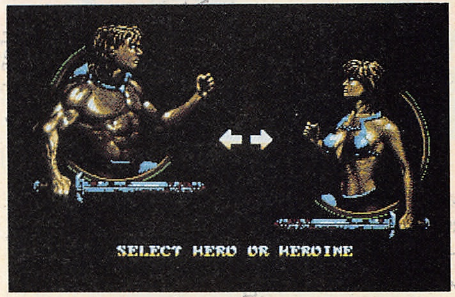
ソード・オブ・ソダン

SWORD OF SODAN



Electrtonic Arts
対応機種：ジェネシス
価格：7,300円

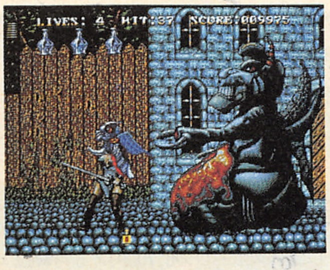
写真を見たかぎりではスゴそうなカンジ。ところが，プレイしてみると，操作性の悪さにア然。ゲームも大味。まさにアメリカっぽいゲームだ。アクション部分は置いといて，おもしろいのが薬のアイデア。4種類のポーションそれぞれ効力がちがうのだが，複数を同時に飲むとさらに別の効力を発揮する。



▲はじめに，男性と女性のどちらのキャラでプレイするかを選ぶ。このへんまでは期待させるのだが…。



▶とにかく剣で敵を倒すだけ。移動が異常に遅いのがネックである。敵キャラがそれぞれ自分のヒット・ポイント・メーターを持っているアイデアはおもしろい。BGMは鳥の鳴き声だ。



▶迫力のボスキャラ。このエリアではいわゆる「顔見せ」の演出で，倒すことはできない。ベーマガ編集部でこのゲームにのめりこんだのは情報局長だけだった。



▶この手のゲームに欠かせない墓場のシーンも用意されている。ゾンビを見て『マイケルジャクソンズ・ムーンウォーカー』を思いだしてしまった。

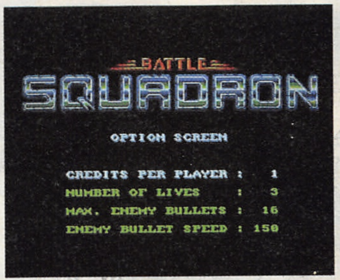
バトル・スクアードロン

BATTLE SQUADRON

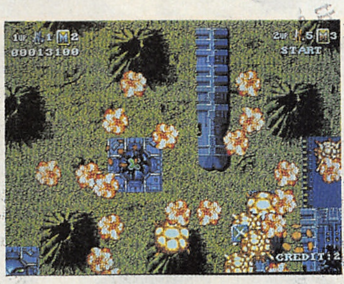


Electrtonic Arts
対応機種：ジェネシス
価格：7,500円

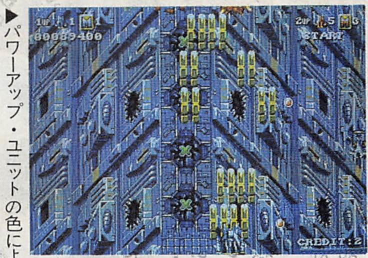
このゲームの作者は，きっと東亜プランのシューティングのファンにちがいない。そう思わせるほど似ているが，バランスがよくない。ところどころの入口に突入すると別の面があり，各面のボスを順に倒していく。



◀オプション・モードで，敵の弾の量やスピードを数段階に調整できる。親切そうではあるが，ゲーム自体のバランスが崩れてしまっている。



▶まさに東亜をホーフツとさせるボンバー。ただし，ボンバーの範囲内でも，自機が敵キャラに当たることがある。



▶パワーアップ・ユニットの色によってショット，レーザーなどに変わっていくのは『究極タイガー』と同じ。同じ色のユニットをつづけて取ると，どんどんパワーアップする。

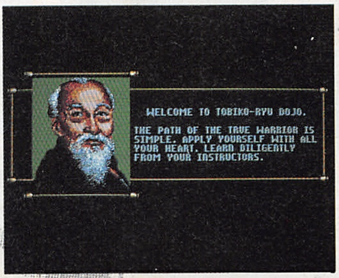
ブドーカン

BUDOKAN

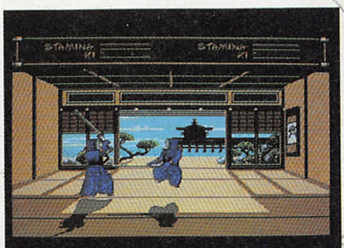


Electrtonic Arts
対応機種：ジェネシス
価格：7,200円

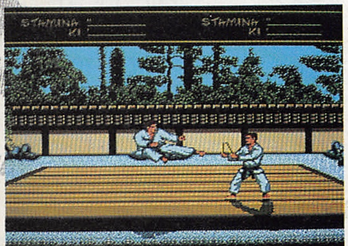
タイトルのとおり，東洋の格闘技を題材にしたゲーム。5種類の競技があり，それぞれの対戦の他，異種格闘技戦も楽しめる。自分の所属する道場で鍛えあげたあと，世界大会で忍者やサムライと試合をすることになる。



◀この手のグラフィックを見るたびに，肖像権はクリアされているのだろうかと考えてしまう。日本の脱衣麻雀もスゴイよなあ。



▶剣道の試合。キャラクターの動きに合わせて影が動くのがリアルだ。場外になると，中央で再開される。



▶空手とヌンチャクの異種格闘技戦。武道館で忍者装束やヨロイをまとった敵と試合をするのには笑ってしまった。

●価格は4月現在のメッセサンオー（〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3452）での店頭販売価格です。

SUPER FAMICOM

スーパーファミコン

監修：手塚一郎

SFC用新作ゲーム，続々と発表！

任天堂の『新・ゼルダの伝説（仮）』は1作目のような見おろし型のゲームになると発表された。仲間を連れて歩くなどの要素も盛りこまれる予定らしい。発売は夏ごろらしい。

イマジニアは『シムアース』と『パワーモンガー』の移植を開始。ゲームを越えたゲームが，近いうちにSFCでも遊べるようになる。

『がんばれゴエモン～雪姫救出絵巻～』はコナミの新作アクション。とにかくグラフィックの美しいゲームだ。サブゲームで『グラディウス』や『クォース』などが挿入されている。

アイレムの『スーパーR-TYPE』は開発が終了。アーケード版のIIをベースに，オリジナル要素を盛りこんだ大作だ。7月発売の予定。

オリジナルのアクションとして注目されているCBSソニー・グループの『ジェリーボーイ』も，あとは最終調整を残すのみとか。

スクウェアの『ファイナルファンタジーIV』とカプコンの『超魔界村』も完成間近らしい。

しめ切り間近に飛びこんできた情報を最後に。ナムコのSFC正式参入が決定。第1弾は『ワギャン』というアクション・ゲームになるようだ。

今月の人気ソフト・ランキング

HOT★10

スーパーファミコンでも『遥かなるオーガスタ』は強かった。初登場でいきなりトップに。『ウルトラマン』も善戦している。『スーパーマリオワールド』は強い。

1 遥かなるオーガスタ　T&Eソフト　9,800円　★



2 スーパーマリオワールド　任天堂　8,000円　前1位



3 ウルトラマン　バンダイ　7,800円　★



4 ファイナルファイト　カプコン　8,500円　前2位



5 ダライアスツイン　タイトー　8,500円　★



順位	タイトル
6	BIG RUN ジャレコ／8,700円／★
7	F-ZERO 任天堂／7,000円／前4位
8	グラディウスIII コナミ／7,800円／前3位
9	ポピュラス イマジニア／8,800円／前6位
10	ジャンボ尾崎のホールインワン HAL研究所／8,900円／前5位

新作ソフトData Base

スーパープロフェッショナルベースボール

ジャレコ／スポーツ／8,700円／5月17日

スーパーファミコンの野球ゲーム第1弾がこの『スーパープロフェッショナルベースボール』。同社のファミコン・ゲーム『燃えろ！プロ野球』のSFC版とも言える作品だ。パワーアップしたのはビジュアルだけではない。投手の球種や打撃でも大きく変化した。また，試合終了後にはコンピュータからのアドバイスや採点などがあり，自分の実力を把握したり，上達に役立てたりできるようになっている。『燃えプロ』同様に選手のフォームなどをきちんと再現しているので，プロ野球のファンならば，それだけでも楽しめるようになっている。さすがスーパーファミコン。





ドラッケン

海・移植

ケムコ／RPG／8,500円／5月24日

スーパーファミコン初のRPGとなるのが，この『ドラッケン』だ。すでに国産のパソコンに移植されているのでプレイした人もいるだろう。このゲームの特徴は何といってもスムーズにスクロールする背景。しかも，360度どの方向にも向きを変えられるから驚かないわけにはいかない。また，時間の概念があり，立ち止まっているだけでも刻は流れ，太陽が沈み，星が輝きはじめるという凝りかた。ゲームのメインとなるのは建物の内部での探索。こちらは画面切り換えだが，かわりに多くの謎が散りばめられている。目的は龍にまつわる八つの宝石を集めること。





ガデュリン

セタ／RPG／8,800円／5月28日

スーパーファミコン初のオリジナルRPGは『ガデュリン』。これまで小説，パソコン・ゲーム，音楽，アニメビデオとメディアミックスで展開してきたが，その集大成ともいうべきが，このゲームだ。基本的には『ドラクエ』タイプのRPGではあるが，アニメ処理やモザイク効果などを使い，スーパーファミコンらしさを強張している。凝っているのは戦闘。仲間をかばう『ゆうげき』や，敵を仲間に引き入れるための『そうだん』コマンドなどがある。展開やマップはほぼ1本道と言ってもよく，何をしたらいいのかわからなくなってしまったりすることはないはず。





Family Computer ファミコン

監修:手塚一郎

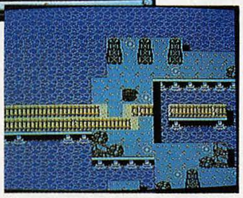
『メタルマックス』いよいよ発売!

『ドラクエ』の遊びやすさと,『ウィザードリィ』の自由度の高さを兼ねそなえたRPG『メタルマックス』が,いよいよ発売されることになった。

主人公は,モンスター・ハンターを夢みる少年。しかし,それには戦車が不可欠であり,旅立つことを決意した——というストーリー。手に入れた戦車をパワーアップさせていく楽しみを前面に押しだした作品と思ってもらえればいい。

シナリオは枝葉の部分に凝っており,どこまで進んだのかではなく,何をしたかを自慢するようなものになっている。いろいろな楽しみかたのできるRPGなのだ。



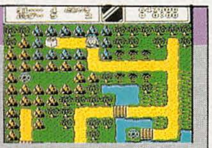


▲▶手に入れた戦車をどんどんパワーアップさせていく楽しさを持ったRPGが,この『メタルマックス』なのだ。

今月の人気ソフト・ランキング HOT★10

今月は初登場ソフトが多い。トップの『まじかる☆タルるーとくん』はキャラクターの魅力と値段の安さが勝因か。『いただきストリート』は今ひとつの伸び悩み。

1 まじかる☆タルるーとくん
バンダイ
5,800円
★



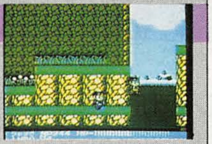
2 天地を喰らうII
カプコン
8,500円
★



3 おぼっちゃまくん
テクモ
6,500円
★



4 スーパーチャイニーズ3
カルチャーブレーン
6,300円
★



5 N・Yニャンキーズ
アトラス
6,200
★



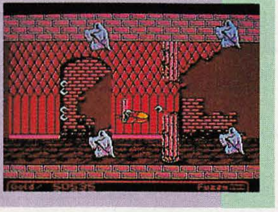
順位	ソフト
6	Dr.MARIO 任天堂 4,900円/前1位
7	ダブルドラゴンIII テクノスジャパン 6,200円/↑前12位
8	爆笑!!人生劇場2 タイトー 5,900円/前8位
9	大航海時代 光栄 11,800円/★
10	スーパーマリオブラザーズ3 任天堂 6,500円/↑前17位

新作ソフトData Base

ファジカルファイター

シグマ商事/シューティング/6,200円/5月17日

ファジー機能を搭載したシューティング。弾を勝手によけてくれたり,敵の正面へと移動して攻撃を補助してくれたりする。パワーアップの要素あり。



パラメデスII

ホットビィ/パズル/5,500円/5月17日

サイコロの目によって役を作り,ラインを消していくタイプのアクション・パズル。システムはIとまったく異なる。2人対戦やクエスト・モードもある。

NOW PRINTING

ランペルール

パ移植

光栄/SLG/11,800円/5月23日

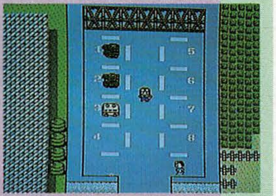
パソコン・ゲームからの移植。プレイヤーはナポレオンとなり,内政や軍備に励みつつも遠征をくり返して領土を広げる。皇帝となるのが最終目的。



メタルマックス

データイースト/RPG/7,800円/5月24日

乗り物,武器,あるいは防具として役に立つ戦車をメインに据えたRPG。自由度が非常に高く,いろいろな遊びかたのできる点が売り。音楽も凝っている。





テトラスター

タイトー/シューティング/7,400円/5月24日

3Dタイプのシューティング・ゲーム。各ステージ間にビジュアル・シーンが挿入されており,ストーリー性を高めている。背景や敵キャラがとても美しい。



エジプト

ヒューマン/パズル/3,800円/5月31日

宝玉を操作してフィールド上のブロックをずらし,画面上のお宝をそろえていくパズルゲーム。ステージ数は18+α。1ステージは六つの面から成立。



飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ

カルチャーブレーン/アクション/6,300円/5月下旬

人気シリーズの第4弾。今回はストーリー性を排除し,純粋に格闘アクションを追求した。育てた選手をパスワードで保存することもできる。



PCエンジン

監修：ベニー松山

今月の人気ソフト・ランキング HOT★10

『ワースタ'91』と『おぼっちゃまくん』が久々にハドソンの天下を脅かした模様。来月は『イースIII』の雪辱なるか否か!?

1 プロ野球ワールドスタジアム'91　ナムコ　5,800円　★



2 イースIII　ハドソン　7,200円　★



3 おぼっちゃまくん　ナムコ　6,800円　★



4 三国志 英傑天下に臨む　ナグザット　8,800円　★



5 ゼロ ヨン チャンプ　メディアリング　6,900円　★



順位	タイトル
6	ポピュラス　ハドソン／7,800円／★
7	ダウンロード2　NECアベニュー／6,800円／★
8	ロードスピリッツ　パック・イン・ビデオ／7,200円／★
9	1943改　ナグザット／7,200円／★
10	モトローダーII　メサイヤ(NCS)／6,500円／★

バッファRAM強化でCD-ROM新時代に突入か？

今年に入り，他の家庭用ゲーム機にもそろそろCDロムの導入が囁かれはじめている模様だが，現在までに唯一ソフト供給の媒体として製品化されているCD-ROM²システムも，その新時代の到来に対応すべく，バッファRAMの容量増強を図ると噂されている。

CDロムはROMカードに比べ，大容量のデータを安価に供給できる記憶媒体である。しかし実際にPCエンジンのCPUがプログラムや画像データを処理するためには，一度ロードという形でインターフェース・ユニットに内蔵されたバッファRAM上に転送しなくてはならない。現行のRAM容量は0.5メガビットとなっており，たとえばアニメーション処理などの膨大な画像データを扱う場合，このメモリ内に収めるために頻繁にCDのアクセスが行なわれることになる。このメモリが増強されれば対応ソフトはデータの読み出し回数が減少し，CDロムの欠点とも言えるタイムラグのストレスは少なからず解消される。

現時点ではまだ日本電気HEからの正式な発表はなく，その細かなスペックは明らかにされていないが，少なくとも開発が進行していることは確かである。

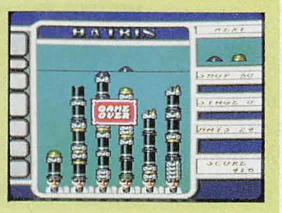
夏までには，正式な発表が期待できる。

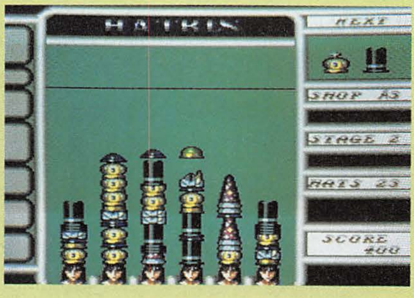
新作ソフト Data Base

ハットリス　ア・移植

マイクロキャビン／パズル／5月24日／5,800円

二つ1組で落ちてくる帽子を積み重ねていき，同種を連続で5個重ねて消していく。『テトリス』のA・パジトノフ氏がデザインしたパズルゲーム。

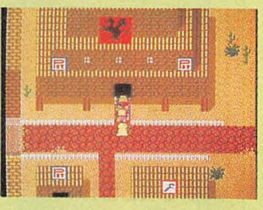




CD-ROMマガジン ウルトラボックス4号　CD-ROM

ビクター音産／CD-ROMマガジン／4,800円／5月24日

好評のCD-ROMマガジン。第4号は，F1のパロディRPG『FONE』，UBガールズが活躍するCLUB UB『栗太郎侍』，連載アニマトリックス『クスト』などを収録。

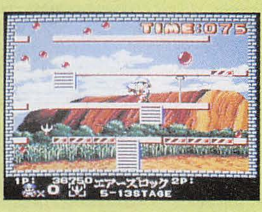




ポンピングワールド　CD-ROM　ア・移植

ハドソン／アクション／4,500円／5月31日

ボール退治に世界を旅するアクションで，画面内を跳ね回るボールをワイヤーで割り，すべて消滅させればクリア。各国の特色にちなんだ背景も見もの。

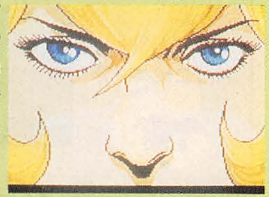




コブラII～伝説の男～　CD-ROM

ハドソン／AVG／6,800円／6月7日

人気コミック『コブラ』のAVG第2弾。原作の寺沢武一氏自らが脚本・総監督として製作に参加。絵コンテや原画なども書きおろしているのも見逃せない。





MEGA DRIVE メガドライブ

監修：MUNEPI♬

ごめんなさい。『シャイニング&ザ・ダクネス』好評発売中です!

4月号のボクの原稿には，すべて"グ"の1文字が抜けていた。まずはこの場を借りてお詫び。

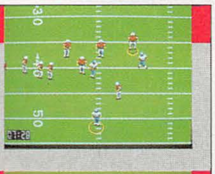
ご迷惑をおかけしました。ごめんなさい。

さて，セガが並々ならぬ力の入れようで開発を押し進めていたメガドライブ・ユーザー期待のRPG,『シャイニング&ザ・ダクネス』が発売された。この本が店頭にならぶころには「解いた！」という人もいるのではないだろうか。実際に開発を担当している㈱クライマックスは『ドラゴンクエスト』の開発にも携わっていた人達が所属する実力派。チーフ・プログラマーを務めているのは，本誌でも連載を担当していたことのある内藤　寛氏だ。ならではの演出，ならではの気配り，ならではのおもしろさ。ぜひ体験してほしい。

また，以前紹介したメガドライブ対応ジョイスティック「XE-1ST2」はおかげさまで大好評。初期ロットの5,000台をすでにほとんど完売。つぎの生産分が4月の末に上がるとのことなので，この本がでるころには手に入りやすくなるのではないかな。

今月の人気ソフト・ランキング HOT☆3

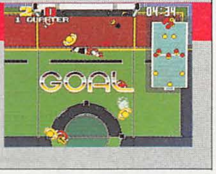
1. JOE MONTANA FOOTBALL　セガ　6,000円　★



2. スーパーモナコGP　セガ　6,000円　前1位



3. レッスルボール　ナムコ　5,800円　↑前8位



■発売日変更情報……『ゼロウイング』(東亜プラン) は5月31日に。

新作ソフト Data Base

ボナンザブラザーズ　ア・移植

セガ／アクション／6,000円／5月17日

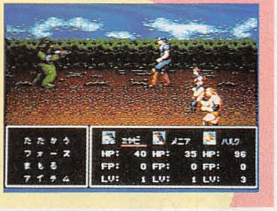
バッドタウンから悪を一掃するために，悪人の家から証拠となる品々を盗みだす正義の泥棒。業務用は独特な雰囲気が人気だった。2人同時プレイも可。



ブルー・アルマナック

講談社総研／RPG／8,700円／5月25日

魔法のかわりに未知なる力"フォース"が登場するSFを題材にしたRPG。ストーリーの展開でパーティーのメンバーや主人公が入れ替わったりもする。



アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦～

セガ／SLG／8,700円／5月31日

第二次世界対戦のヨーロッパ戦線を題材にしている。キャンペーン・モードもあり，時間の流れによって新たな兵器を生産できるようになったりもする。



ファイアームスタング　ア・移植

タイトー／シューティング／6,800円／5月31日

業務用はUPLの作品。第二次大戦を舞台にしたサイドビューの横スクロール・シューティング。自機は連合軍のムスタング。日本やドイツの飛行機を倒す。



GAME GEAR ゲームギア

監修：MUNEPI♬

今月の人気ソフト・ランキング HOT★3

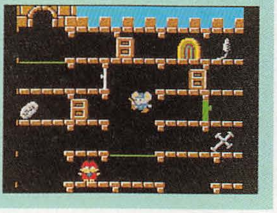
1	スーパーモナコGP	セガ／3,500円／前1位
2	ギアスタジアム	ナムコ／3,500円／★
3	タイトーチェイスHQ	タイトー／3,800円／★

新作ソフト Data Base

マッピー　ア・移植

ナムコ／アクション／3,500円／5月24日

ナムコの名作。トランポリンでの上下移動やドアの開閉などを使い，いかにうまく敵を回避するかが腕の見せどころ。対戦を含め全部で3モードあり。



琉球　パ・移植

フェイス／パズル／3,800円／5月31日

5×5，計25マスの中にトランプのカードをならべ，縦，横，斜めのいずれかのラインでポーカーの役を作っていく。対戦モードを含め3モードがある。

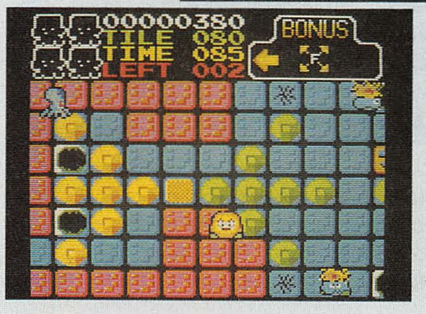
NOW PRINTING

アフターケア　スクウィーク　海・移植

ビクター音産／パズル／3,800円／4月29日

制限時間内に画面上のすべてのタイルをピンクに塗り変えるなど，四つあるクリア条件のどれか一つを満たせば面クリア。豊富なアイテムで展開が有利に。





GAME BOY

ゲームボーイ

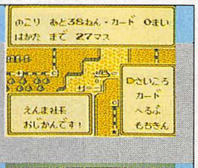
監修：MUNEPI♬

今月の人気ソフト・ランキング

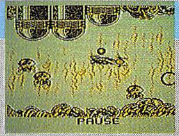
HOT☆10

今月も『ちびまる子』の姿は見えず。あの劇的な初登場1位はなんだったのだろうか？

1 スーパー桃太郎電鉄
ハドソン
4,500円
★



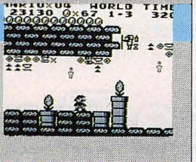
2 R-TYPE
アイレム
3,600円
★



3 ドラえもん 〜対決ひみつ道具〜
エポック
3,500円
★



4 スーパーマリオランド
任天堂
2,600円
前2位



5 Sa・Ga2秘宝伝説
スクウェア
4,800円
前1位



順位	タイトル
6	ファミリージョッキー ナムコ／3,500円／★
7	パロディウスだ！ コナミ／3,800円／★
8	ドクターマリオ 任天堂／2,600円／前3位
9	レーシング魂 アイレム／3,500円／★
10	ファミスタ ナムコ／3,500円／再登場

『スノー〜』は業務用とちがい，2人同時プレイは不可。また，今月はいつになくアクションが多く，どれも期待できそうだ。発売されるタイトル数を見ると『SDシリーズ』はかなり根強い人気があるようだ。

これからの期待作，その予定

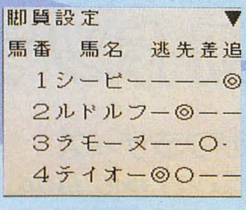
今月のランキングでも5位と健闘している『Sa・Ga2』のスクウェアから，アクションRPG『聖剣伝説〜F・F外伝』が6月。ファミコンで根強い人気のアクション・ゲーム『ロックマン』のGB版『ロックマンワールド』が7月。GBの人気作の続編『アレサII』がやのまんから同じく7月。徳間書店からの『プロ野球スタジアム'91』も7月。アスキーからの『ウィザードリィ外伝I』は8月。シグマ商事の『ポパイ2』は8月。ケムコは夏に『セレクション2』の発売を予定している。

新作ソフトData Base

一発逆転！DX競馬王

アスミック／SLG／5,900円（税込）／5月17日

これはゲームではなく，競馬新聞などに掲載されているコースや枠順などのデータを入力することによって，勝ち馬を予想するという異色ソフトだ。



ラブルセイバー

キングレコード／アクション／3,500円（税込）／5月17日

ロボットと合体し，異星人に侵略された地球を救う少女の物語。次々に出現する敵を倒し各ステージの最後に待ちかまえるボスを倒せばステージ・クリア。

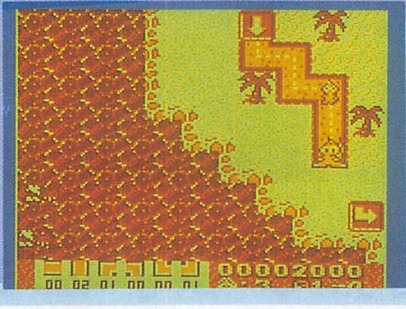


アスミッくんワールド2

アスミック／アクション／3,900円（税込）／5月24日

敵キャラに子供たちをさらわれないようにしながら，スタート地点からゴールまで，画面上にあるパネルをすべて使って道路をつないでいく。

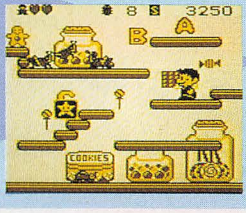




キッチンパニック

ココナッツジャパン／アクション／3,800円（税込）／5月中旬

突如としてキッチンに大量発生したハエやゴキブリなどの害虫を，殺虫剤やキックを使って撃滅していく。5ラウンドごとに，中ボスが登場する。



GARMSオペレーションガンダム

バンダイ／アクション／3,500円（税込）／5月18日

コマンドガンダム率いる「GARMS」と「ザタリオン軍団」の戦い。2Dマップの中で敵モビルスーツを破壊していく。対戦モードやSD大図鑑も用意されている。



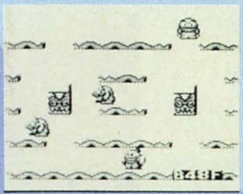


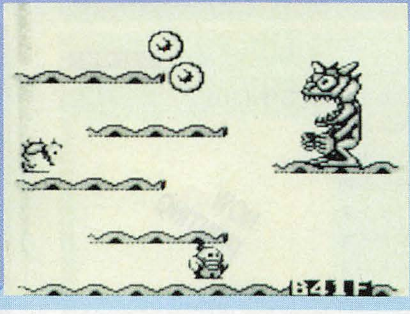
スノーブラザースJr.

ア・移植

ナグザット／アクション／3,800円（税込）／5月24日

小さな雪玉を敵にぶつけて雪ダルマにし，蹴飛ばして倒していく。転がっている雪ダルマに他の敵を巻き込めば一度にたくさんの敵を倒すことも可。全60面。

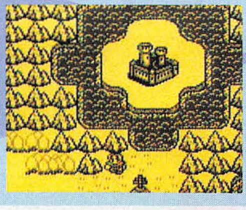




レジェンド

クエスト／ロールプレイング／4,500円（税込）／5月31日

どこかにあるという四つのマントーを捜しだし，魔物たちに蹂躙（じゅうりん）されようとしている世界を救う。4人パーティー制でバッテリ・バックアップ機能付き。



■発売日変更情報……『ゲームボーイウォーズ』（任天堂）は5月21日。『サンリオカーニバル』（キャラクターソフト）は5月11日に。

GAME MUSIC
ゲーム・ミュージック

監修：幸運私真矢

今月のGMヒットチャート情報

（ミュージックラボ調べ（）CD TOP200チャートによる）

●3月第4週
45位　パーフェクト・コレクション・イースIII（キングレコード）
116位　MA・DA・RA（キングレコード）
118位　スーパーマリオワールド／渡辺貞夫（ワーナーパイオニア）
200位　アクトレイザー／古代祐三（アルファレコード）

●4月第1週
90位　パーフェクト・コレクション・イースIII（キングレコード）
111位　ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.4「ドラゴンセイバー」（ビクター音産）
174位　MA・DA・RA（キングレコード）
178位　スーパーマリオワールド／渡辺貞夫（ワーナーパイオニア）
195位　ストリートファイターII（ポニーキャニオン）

●4月第2週
129位　パーフェクト・コレクション・イースIII（キングレコード）
166位　ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.4「ドラゴンセイバー」（ビクター音産）

●4月第3週
151位　パーフェクト・コレクション・イースIII（キングレコード）
187位　ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.4「ドラゴンセイバー」（ビクター音産）

第5回ファミリークラシックコンサート開催！

『ドラゴンクエスト』の世界をオーケストラで演奏するファミリークラシックコンサートが今年も開催される。チケットの前売りは，チケットぴあ，チケットセゾンにて5月10日よりスタート。お問い合わせは，FCC事務局（☎03-3446-7762・月～金曜日の12時～18時）までどうぞ。

●第5回ファミリークラシックコンサート内容
・プログラム……交響組曲ドラゴンクエストI～IV
・演奏……東京交響楽団
・コンサートマスター……小森谷　巧
・指揮と話……すぎやまこういち
・日時……1991年8月15日(木)　18時開演
・場所……渋谷公会堂（☎03-3463-5001）
・料金……S席4,000円，A席3,500円
・主催……ファミリークラシックコンサート実行委員会
・後援……朝日新聞社，日本PTA全国協議会
・協賛……(株)エニックス，(株)アポロン，(株)ポニーキャニオン，文京楽器製造(株)

キングレコードよりお知らせ

コナミレーベルでは，コナミレーベル・ファンの投票により選曲する「エンディング・ベスト・アルバム」を制作することになりました。今まで発売されているコナミの全機種・全作品のエンディング曲を対象としたものです。ベーマガ読者のみなさんにも，ぜひご協力をお願い致します。(キングレコード・大槻)

●応募方法
ハガキに以下の事項を記入し，お送りください。
①コナミのすべてのゲームのエンディング曲の中から，あなたが選ぶベスト3　②住所　③氏名　④年令
●応募先：〒112　東京都文京区音羽2-2-2　キングレコード株式会社「コナミレーベル・エンディング人気投票」係
●しめきりは，6月10日消印有効。応募者の中から抽選で100名様に，この「エンディング・ベスト・アルバム」のCDをプレゼントします。

新作ソフトData Base

コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション Vol.3



キングレコード／5月5日

コナミのアーケード・ゲームのBGMを完全収録する同シリーズ4作目（VOL.0があったので）。『サプライズアタック』『パンクショット』『エスケープキッズ』という，ツウ好みの3作を収録。

ゲーム発売元：コナミ
メディア／価格：CD　KICA-7502　2,800円（税込）
収録曲：〈サプライズアタック〉①Surprise Attack②Map③Attack the Enemy④Rat Trap⑤Burning Fighter⑥Area Clear⑦Combat⑧Stage Clear⑨Make'em Dance⑩Emergency!⑪Game Over⑫Drift in Space⑬Reap the Reward⑭Bonus Fanfare 1⑮Bonus End⑯Bonus Fanfare 2⑰Run Through the Battlefield⑱Red Thunder⑲Crazy Contruction⑳Crush the Harrier㉑Return to Terra〈パンクショット〉㉒Title ～punkshot!～㉓Do Play a Game!㉔"Do it"～the slams～㉕In the Park㉖A Wharf㉗Way to Gooooo...㉘Play,again？～continue～㉙Go Baby!㉚You Punks are Soo Baad!㉛Ranking!㉜It's Over～Game Set～〈エスケープキッズ〉㉝New Kids on the Run㉞夢のマリブ㉟U.S.A. for アメリカ㊱がっちり買いましょう～5万円，10万円，100万円㊲Welcome to Green Aid㊳チャダはどこに？㊴ジャンキー・カウボーイ㊵勝利のしるし㊶がっちり稼ぎましょう㊷Fall in Love～こえに落ちて㊸ロック・アラウンド・アイス㊹富士山パパ㊺ツー・オブ・ライフ㊻ロザンナ㊼ヘルメット・アンダーグラウンド㊽Front 747㊾Smell Bad㊿MARUKUの勝ち51ランキングレコード～それゆけ音羽グループ52ロンドン橋落ちた
作曲：コナミ矩形波倶楽部

ラグランジュポイント



キングレコード／5月21日

ファミコンソフト初のFM音源搭載で話題を呼んでいる『ラグランジュポイント』のパーフェクト・アルバム。元レベッカの土橋安騎夫から，おなじみ矩形波倶楽部まで，多岐に渡るミュージシャンが作曲を手掛けている。

ゲーム発売元：コナミ
メディア／価格：CD　KICA-1028　2,500円（税込）
収録曲：①プロミストランドを探して(ア)②Physical Energy(ア)③悲しみのオルゴール(ア)④Broken Replicaizer(ア)⑤Orange Party(ア)⑥The Resurrection of Sabbath(ア)⑦Theme of Isis⑧シュトルテを捜せ⑨Wandering Journey⑩戦士への覚醒⑪Vesta's Wall⑫サテライトベース⑬悲しみのオルゴール⑭City of Birthday⑮プロミストランドを探して⑯Relaxed Atomosphere⑰機械都市⑱Tum's Boogie⑲光の泡⑳悲しみの戦士達㉑Departure and Arival㉒Aqueduct㉓Physical Energy㉔Fortified Zone㉕深い闇の中へ㉖沈黙の警鐘㉗Orange Party㉘バイオの楽園㉙最後の要塞～バイオ宮殿㉚Broken Replicaizer㉛死闘～バイオカイザー㉜The Resurrection of Sabbath
作曲：土橋安騎夫(⑥㉜)，川本　真(⑯)，高橋教之(⑱)，澤下　禎(⑲)，中村憲司(㉕)，コナミ矩形波倶楽部

イース・ドラマチック・コンサート



キングレコード／5月21日

オーケストラ，室内楽，ロックと，さまざまなアレンジで再び『イース』の曲を編成。『プレプリマ』と同じく，藤澤道雄氏がアレンジを担当。キングレコード担当氏いわく「イース・サウンドのありかたを問う1枚」。

ゲーム発売元：日本ファルコム
メディア／価格：CD　KICA-1029　3,000円（税込）
収録曲：〈フル・アレンジ〉①「イース」②ミネアの街より③ドギのテーマ④ゴーバンのテーマ⑤巨大なる序軍⑥ルタのテーマ⑦バトル・バトル・バトル⑧バトル・フィールド⑨アドルよ急げ⑩ダルク＝ファクト⑪インター・ミッション⑫ミネアの人々⑬「フィーナ！」⑭ダームの塔へ⑮想い出のフィーナ⑯イース・レクイエム⑰アドル・クリスティン
編曲：藤澤道雄

ブルーアルマナック



徳間ジャパン／5月25日

メガドライブに新規参入した講談社総研の『ブルーアルマナック』が，ソフトと同時にCDも発売。全曲アレンジ・バージョン。

ゲーム発売元：講談社総研
メディア／価格：CD　TKCA-30298　2,500円（税込）
収録曲：〈フル・アレンジ〉①～プロローグ～②ブルーアルマナック③惑星テラスレイド④惑星ロトス⑤ロトスプリズン⑥ダンジョン⑦二連惑星シャリルダリル⑧惑星ヴィーン⑨惑星ラダン⑩惑星オーリ⑪戦闘⑫ロード⑬惑星ダグナラーダ⑭大団円⑮～エピローグ～

ASO II



ポニーキャニオン／5月21日

ネオジオの話題作『ASO II』のサウンドの魅力を網羅。効果音などに，SNKが開発した立体音響「スフェロシンフォニー」が使用されている。収録されたアレンジ・バージョンは，SNKサウンドチームのメンバーのギター生演奏を含むもの。

〈サイトロンG.S.M.1500シリーズ〉
ゲーム発売元：SNK
メディア／価格：CD　PCCB-00062　1,500円（税込）
収録曲：①The Space Flight（アレンジ・バージョン）②ASO IIタイトル③The Space Flight④Severe Fight⑤Clear⑥ぼくの飛行機⑦The Big Battleship⑧Sonic Barrier⑨Massacre⑩Macrocosm Space⑪Stoicism⑫Warp Zone⑬Massacre⑭Planet of Water⑮Severe Fight⑯亜空間⑰Massacre⑱The Final Zone⑲Laugh⑳S.E.Collection
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

雷牙



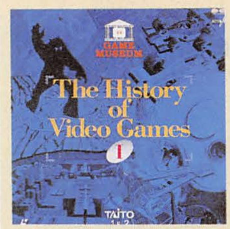
ポニーキャニオン／5月21日

アルバム『忍者龍剣伝II』以来，2年ぶりにテクモのCDがリリース。新作シューティング『雷牙』を，音声合成による効果音を集めて編集したボイスコレクションつきで聴かせる。

〈サイトロンG.S.M.1500シリーズ〉
ゲーム発売元：テクモ
メディア／価格：CD　PCCB-00063　1,500円（税込）
収録曲：①Attacking Force②Take the Air③雷牙～Air Land Battle④Ko・Ke・O・Do・Shi～Star Starter⑤Close・Quarter Fighting⑥Ko・Te・Shi・Ra・Be～Spirit of Fire⑦カルタスー－Kartus⑧Pendulum～Coffee Break⑨Big Columns⑩Rolling Laser～Calm⑪Dog Fight II⑫Mighty Mac～Tea Break⑬Burial Song⑭Last Stand～Peacefully⑮Freedom－永久の平和を願って－⑯Shoot Down～Danger! Danger!⑰Ace's High⑱～⑲Voice Collection
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

Video

TVゲームの歴史・タイトー編 VOL.1,2



ポニーキャニオン／5月21日

すでに発売されている『TVゲームの歴史・タイトー編』のVOL.1とVOL.2を，1枚のレーザーディスクに収録。『スペースインベーダー』を代表とするなつかしのゲームたちが，キミの家のテレビに甦る。

メディア／価格：LD　PCLP-00149　4,900円（税込）
（CLVカラー60分／HiFiモノラル）
収録ゲーム：①スピードレース②インターセプター③ウエスタンガン④サファリ⑤ミサイルX⑥スペースインベーダー⑦ブルーシャーク⑧スペースチェイサー⑨ルナレスキュー⑩スペースインベーダーPart II⑪フィールドゴール⑫クレージーバルーン⑬バルーンボンバー⑭ポラリス⑮クイックス⑯スペースシーカー⑰バーディーキング⑱ワイルドウエスタン⑲タイムトンネル⑳スペースクルーザー㉑フロントライン㉒エレベーターアクション

OVAイース第5巻「メサの章」



キングレコード／5月21日

銀のハーモニカの調べに，ついに覚醒したレアとフィーナ。魔道士ファクトは，ミネアに大攻勢をかけるため，巨大なる魔軍をクレリアから鋳造していた。廃虚と化した拝殿で，アドル＝クリスティンにピクティモスのカマがうなる！

メディア／価格：VHS　KIVA-88　4,500円（税込）
（カラー30分／HiFiステレオ）
特典：オリジナルステッカー，オリジナルポスター

■ゲーム・ミュージック&ビデオ発売予定一覧

	発売日	タイトル	発売元
アルバム	6月5日	●でたな／ツインビー	キングレコード
		●ミュージック・フロム・ダイナソア	キングレコード
	6月21日	●新大陸／ZUNTATA（ナイトストライカー，ダライアスII，水爆大冒険などアレンジがメインのアルバム）	ポニーキャニオン
		●ダブルドラゴンIII／コンバットライブズ（サイトロンG.S.M.1500シリーズ）	ポニーキャニオン
		●パーフェクト・セレクション・パロディウスだ／	キングレコード
		●ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.5「ローリングサンダーII」	ビクター音楽産業
		●ジパングワールド（ドラクエ・ミュージックの邦楽器版）	アポロン
		●天使たちの午後（パソコン）	アポロン
	7月1日	●桃太郎電蓄 2	ファンハウス
	7月5日	●プレプリマII	キングレコード
	7月21日	●パーフェクト・コレクション・ソーサリアンI	キングレコード
		●ウィザードリィ外伝I（ゲームボーイ）	アポロン
	7月25日	●麻雀クエスト	ポリスター
	8月21日	●J.D.K.BAND 2	キングレコード
	8月25日	●ドラゴンナイトII（パソコン）	ポリスター
	11月25日	●スーパーリアル麻雀PIV	ポリスター
	発売日未定	●アクトレイザー・イン・ブラス／古代祐三	アルファレコード
		●大魔王ザーク伝説（パソコン）	徳間ジャパン
		●パーフェクト・コレクション・ソーサリアンII	キングレコード
		●パーフェクト・コレクション・ソーサリアンIII	キングレコード
		●コナミ・エンディング・ベストアルバム（仮）	キングレコード
		●ごえもん音頭（仮）	キングレコード
ビデオ	6月21日	●TVゲームの歴史・カプコン編VOL.1	ポニーキャニオン
		●TVゲームの歴史・ナムコ編VOL.1&2(LD)	ポニーキャニオン
		●OVAイース第6巻「ジェンマの章」	キングレコード
		●エルフ・ベストキャラクターズ	NECアベニュー
	7月21日	●OVAイース第7巻「ファクトの章」	キングレコード
	8月21日	●ナイトストライカー	キングレコード
		●ワルキューレの伝説	キングレコード
	9月25日	●ドラゴンナイト・オリジナル・アニメーション	ポリスター
		●麻雀クエスト	ポリスター
	発売日未定	●TVゲームの歴史・カプコン編VOL.2	ポニーキャニオン

FINAL STAGE
ファイナル ステージ

—from Writers—

山下　章

全国パソコン・ユーザー向けのイベント「第1回全日本X68000芸術祭」をプロデュース。その他に，もう一つビッグなイベントも企画中。

X68K版『パロディウスだ！』に感服

先月号の「もうすぐBirthday」でX68K版『パロディウスだ！』を「やや遅い」と書いたが，製品版はそのときのバージョンよりも確実にスピード・アップしていた。XVIの16メガモードでなく，ノーマルのX68000でも十分に耐えられるスピードなのだ。MIDI対応の音楽といい，移植のデキといい，コナミの技術力には本当に驚かされる。X68Kユーザーなら絶対に「買い」の1本。拡大ボムを使うと，気持ちいいぞ。つぎは『グラII』を移植して！

今年に入ってはじめてスーパーファミコン用ソフトを買った。『ウルトラマン』だ。最初の1回は大笑いしながら遊んだ。主題歌に合わせてのオープニングを見ているだけでも，ボクらの世代は心打たれてしまう。しかし，ゲーム自体は正直言って，一度ラストまで行ってしまうと……というカンジ。『ストリートファイターII』とくらべちゃうよなあ。

P.S.本当にお待たせしました。『オール・アバウト・ソーサリアン』は5月11日発売です。

手塚一郎

小説「弦奏王」も発売され，やっと休めると思いきや，無情にも訪れるしめ切りの数々。ライターは肉体労働だ，と実感したようだ。

今月も『ストリートファイターII』な人

春麗でプレイするヤツはチキン（おくびょう者のことね）だ。と，ベニー松山が言っていた。が，よく聞いてみれば「じつはオレもチキンなんスよね」だって。

ぼくも，とりあえず春麗でスタート。春麗好きィィのやんまと，異性評論家の佐久間のアドバイスで急成長。運がよければ1コインでベガとご対面できるようになった。運がよければ，というのは，最初の7人の対戦順序に影響されること。

1人目がダルシムだとシビれる。そう，7人目がブランカだから，である。難敵と思われていたガイルがじつはボーナス・キャラだとわかった今，ぼくの行手をふさぐ者はいないと思っていたのに！　ああ，後半のブランカが憎い。憎すぎる。見れば，横で佐久間もうなずいている。うーむ，ヤツよりも先に攻略パターンを見つけなければ。

うおっうおっうおっ!!

夢にまででてきやがるぜ。

ベニー松山

山下氏の大学卒業に触発されたのか，どうやら今年は本当に講義に出席するつもりらしい。で，来年はまた休学するんだってさ。

メガドライブに手を染めてしまった……

ついにメガドライブを買ってしまった。

発売当時は魅力を感じなかったのだが（アーケードでハマった『大魔界村』だけは別だったけど），このところ『レッスルボール』や『シャイニング&ザ・ダクネス』など，かなり魅力的なラインナップがそろったこともあって，今さらながらにほしくなってしまったのだ。

で，新旧取り混ぜていろいろと遊んでみたのだが，中でも『ザ・スーパー忍』は今見ても完成度が非常に高い。こんなソフトばかりがでていれば今頃MDは……とまで思わせる出色のデキだ。新しいところでは前出の『レッスル～』がやはりおもしろかった。相変わらず品薄が続いているらしいので見つけたら迅速に買うべし。

ファミコンでは『いただきストリート』ばかりプレイしている。COMプレイヤー“けいこ”と“たかゆき”の性格の悪さがたまらなく闘争心をかきたてるのでした。

パソコン・ソフト・ランキングにご協力いただいたお店のリスト

店名	電話	郵便番号	住所
九十九電機㈱ 札幌店	☎011-241-2299	〠060	北海道札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビルB1
ワールドインアオヤマ 札幌店	☎011-251-1777	〠060	北海道札幌市中央区南2条西3丁目 リンクエギビル3F
ICカプセル	☎0157-23-8444	〠090	北海道北見市北1条西3丁目14番地
メディア旭川	☎0166-25-9801	〠070	北海道旭川市三条通10丁目右10号
㈲リードコナン	☎0196-22-4661	〠020	岩手県盛岡市上田4丁目21－26
テクノハウスエイトピア	☎0196-23-4470	〠020	岩手県盛岡市肴町3－30－101
デンコードーDaC 仙台本店	☎022-261-8111	〠980	宮城県仙台市青葉区中央2－2－21
コンピュータPROショップ	☎0236-54-1530	〠994	山形県天童市老野森2－9－7
㈱庄子デンキ 粉又駅前店	☎0245-21-2011	〠960-21	福島県福島市栄町7－31
オリエンタルパソコンショップ	☎0245-21-2101	〠960	福島県福島市栄町10－11 コルニエツタヤB1F
いわきマイコンショップ	☎0246-23-0513	〠970	福島県いわき市平字四丁目22－12
㈱フレックスエンジニアリングJAM 新潟店	☎025-269-3388	〠950-21	新潟県新潟市寺尾上5－9－12
北越テクニカ 新発田店	☎0254-22-1741	〠957	新潟県新発田市緑町2－12－17
サウンドアイコー	☎0255-24-4064	〠943	新潟県上越市本町5－4－8 メリッツアイコー2F
ソフトショッププラム	☎0272-53-7594	〠371	群馬県前橋市新前橋町17－13 富沢ビル1F-1
パソコンショップマエハラ	☎0276-25-3410	〠373	群馬県太田市本町21－3
DENSHO	☎0286-35-2716	〠320	栃木県宇都宮市鶴田町2765
コナン販売株式会社 水戸店	☎0292-43-8188	〠310	茨城県水戸市笠原町1191－5
ICランドキタジマ	☎0296-28-0050	〠308	茨城県下館市女方5
九十九電機 7号店	☎03-3253-4199	〠101	東京都千代田区外神田1－9－9
㈱若松通商	☎03-3253-8521	〠101	東京都千代田区外神田1－9－9 内田ビル3F
真光無線株式会社	☎03-3255-0450	〠100	東京都千代田区外神田1－15－16 秋葉原ラジオ会館6F
SRGスタンバイ 東京店	☎03-3258-8955	〠101	東京都千代田区外神田1－6－6 松田ビル
㈱日本マイコン流通センター	☎03-3463-4455	〠150	東京都渋谷区道玄坂2－3－2 大外ビル5F
ワールドインアオヤマ 池袋店	☎03-3985-9011	〠170	東京都豊島区東池袋1－28－6
フォーネクスト立川店 ソフト館	☎0425-25-7830	〠190	東京都立川市錦町1－2－4 田坂ビル3F
J&P 町田店	☎0427-23-1313	〠194	東京都町田市森野1－39－16

※海外パソコン・ホット10にご協力いただいたお店

㈱オーク（オークビレッジ）　☎03-3254-2094 〠101 東京都千代田区神田佐久間町1-16 大橋ビル6F

MUNEPI♫

最近，ズームの機動性より単焦点の画像の美しさに目覚め，カメラの交換レンズ（マニュアル・フォーカス）を買いあさる。∴貧乏。

こぉんなソフト，でないかなぁ

ボクは月刊マイコンでも原稿を書いてるんだけど，5月号でFM TOWNSのソフトの特集をしたんだ。そのときまでTOWNSというマシン，あまり好きではなかったんだけれども，一気に考えかたが変わってしまった。グラフィックやサウンドの表現力の高さもさることながら，標準装備のCD-ROM。これが強い。アクセスが遅い，とはいえ，あるとないとじゃ大ちがい。画像データや音声データが大量に入る入る。

で，このハードを使ってみて，ほしくなったのが「手話の辞書」。最近，ちょっとした気まぐれで勉強してるんだけど，本で見ても，実際の動きがよくわからないんだよね。パソコン，それもTOWNSならではの表現力とCD-ROMの大容量を活かして，単語を打ち込むと，それに対応した手話の仕草を音声とアニメで表現してくれるの。

逆にいうと「手話の辞書」なんてパソコンでしか実現できないんじゃないか，なんて思うんだけど……。

猪野清秀

この3月に無事に大学を卒業。『大戦略III'90』の別冊もなんとか終了し，つぎは何を手掛けようかと意気込んでいるようだ。

最近ちょっと不調かなぁ？

パソコン・ソフトの発売時期には波がある。入学式前後や年末には注目ソフトが目白押しなのだが，今月は“谷”の時期らしく，「これだ」という国内ソフトを2本（『ジーザスII』と『AIIIマップコンストラクション』）しか見つけることができなかった。あとは『ディスクステーション98』くらいかな？僕がぜいたくすぎるのか，それともこの業界全体の傾向なのか。がんばっている会社もあるんだけどね。

ソフトを乱発する時代はもう終わったと思う。じっくりと時間をかけて，熟成したソフトをだしてほしいと考える今日この頃なのである。海外からの移植ソフトでは『LOOM』と『レッドストームライジング』かな？

コンシューマ機ではMDの『S＆D』。賛否両論があるけれど，僕は好きだな。5月末日発売予定の『アドバンスト大戦略』が今から楽しみ。そのころには『レッスルボール』も手に入る……といいなぁ（笑）。

やんま

今月のクイズゲーム特集でクイズをひたすらやりこむ。「なんか久しぶりに勉強した気分」と言うから普段の勉強量がうかがえる。

みなさんご一緒に，クイズでごう！ごう！

今年度必要な単位が50単位！いいのか，やんま，こんなことしてて？（涙）

ま，それはさておき，今クイズゲームがおもしろいです。今月の特集のおかげで問題をかなり覚えてしまいました。やっぱりクイズゲームをうまくなろうと思ったら数やって問題を覚えるしかありませんね。ちょっと苦労するけど問題をスパスパ解けるようになったときは快感です。で，今月紹介した3機種の中でボクが気に入ってるのがタイトーの『ゆうゆのクイズでGO！GO！』。テレビのクイズ番組に自分がでているみたいですごくいいです。「ごう！ごう！」って思わず腕を振り上げちゃいますよね。あと『ゆうゆ～』でいいのがうけ狙いに徹した問題の数々です。今度プレイするとき選択肢も注意して見てね。きっと涙で曇って問題が見えなくなっちゃいますよ。

それと，X68000の『パロディウスだ！』がすごくいいできです。MIDIが付いたら本物以上。XVIでなくても十分遊べます。これは買い！

野島電気商会	☎0427-53-1422	〠229	神奈川県相模原市横山1－1－1
フォーネクスト 所沢店	☎0429-95-2630	〠359	埼玉県所沢市久米602－3 KS所沢ビル1F
セキグチ電気館	☎044-244-5421	〠210	神奈川県川崎市川崎区砂子1－2－1
横浜サードウェーブ	☎045-505-2163	〠230	神奈川県横浜市鶴見区鶴見中央5－10－23
マイコン・スクウェア・アライ	☎0463-23-8484	〠254	神奈川県平塚市紅谷町17－2
㈱メディアショップハイランド	☎0468-48-3290	〠239	神奈川県横須賀市ハイランド3－9－6
T-ZONE 大宮店	☎048-652-1831	〠330	埼玉県大宮市宮原町3－515－2
コンピュータ応用開発㈱	☎0485-25-4432	〠360	埼玉県熊谷市宮町2－142 千代田生命ビル1F
コムロード 浜松店	☎0534-53-0614	〠430	静岡県浜松市鍛冶町319－25
システムイン吉野	☎054-636-0630	〠426	静岡県藤枝市田沼2－12－44
コム・イン 静岡店	☎0542-51-1523	〠420	静岡市鷹匠1－14－2 イワタビル2F
メルバ 富士店	☎0545-51-8022	〠417	静岡県富士市瓜島町173－1
メルバ 沼津店	☎0559-22-4858	〠410	静岡県沼津市高島町10－14
エイデン・テクノ大須	☎052-252-0181	〠460	愛知県名古屋市中区大須3－1007
パソコンショップコムロード	☎052-263-5828	〠460	愛知県名古屋市中区大須3－46－15 ブラザー上前津ビル1F
㈱OAシステムプラザ 名古屋店	☎052-332-5233	〠460	愛知県名古屋市中区大井町3－20 OAビル
栄電社テクノ名古屋	☎052-581-1242	〠450	愛知県名古屋市中村区名駅4－22－21
ジャスコ岡崎パソコンフロアー	☎0564-23-4960	〠444	愛知県岡崎市康生通西2－20－2 シビコ3F
パソコンプラザコムライン 豊田店	☎0565-35-1150	〠471	愛知県豊田市下市場町6－60
ジャスコ豊田店 パソコンショップJPC	☎0565-35-1761	〠471	愛知県豊田市広路町1－1
パソコンプラザ コムライン刈谷店	☎0566-21-8073	〠448	愛知県刈谷市新富町4－911
フレックス 四日市店	☎0593-53-7503	〠510	三重県四日市市鵜ノ森2－2－1 堀田ビル2F
SRGスタンバイ 大阪本店	☎06-641-1971	〠556	大阪市浪速区日本橋5－7－19 KMビル
パソコンショップゆにおん	☎06-644-0554	〠556	大阪市浪速区日本橋4－15－23
ユーバース 京都店	☎075-341-1444	〠600	京都市下京区烏丸通仏光寺大政所町673 峯ビル5F
OAシステムプラザ 京都店	☎075-344-0347	〠600	京都市下京区寺町通仏光寺下ル東側544
マイコンビット	☎0776-36-8536	〠910	福井県福井市毛矢町1－1－18
ユーバース 神戸店	☎078-371-1030	〠650	兵庫県神戸市中央区元町高架通2－196
コンパックス	☎0792-94-8244	〠670	兵庫県姫路市辻井6－9－12
ICランド テレコム	☎0799-23-1633	〠656	兵庫県洲本市桑間418－1
オフィスエーワン	☎0823-25-8086	〠737	広島県呉市中央1－5－4
益田パソコンランド	☎08562-2-0396	〠698	島根県益田市駅前町29－5
野田屋電機	☎0878-51-4545	〠760	香川県高松市丸亀町1－3
カインドソフト㈱	☎0886-52-2123	〠770	徳島県徳島市一番町2－8
ICランド コバヤシ	☎0886-99-4080	〠771-02	徳島県板野郡松茂町笹木野字八北開拓437－3
メルバ 潮江店	☎0888-33-6001	〠780	高知県高知市仲田町6－24
カホマイコンセンター 福岡店	☎092-714-5155	〠810	福岡県福岡市中央区天神2－4－17
ベスト電器長崎パソコン館	☎0958-28-1188	〠850	長崎県長崎市新地町1－5
TOKIWAマイコンセンター	☎0975-38-1111	〠870	大分県大分市府内町2－1－4
馬場電機	☎0992-22-3131	〠892	鹿児島県鹿児島市中町3－5
パソコンショップオオヤマ	☎098-853-9801	〠902	沖縄県那覇市長田2－12－15

※ファミコン，PCエンジン，メガドライブ，ゲームギア，ゲームボーイのホット10に関しては，東京，名古屋，大阪の主要百貨店の売れ筋データを元に編集部および河野 光氏が独自に集計したものです（データ集計期間：3月11日～4月10日）。



短期集中攻略

続ダンジョンマスター
～カオスの逆襲～

ついに最終回・DAINの道

Written by 石井弘一&解せないクン

発売元：ビクター音楽産業
対応機種：FM TOWNS,X68K,PC-9801シリーズ
価格：9,800円
発売中

今月のデインの道の攻略でついに最終回を迎えることになりました。みんなからの「"生まれ変わらせる"でクリアしたぜっ！」とか「こんな技があるんだよーん」というハガキも，この攻略記事書くうえでとっても役に立ちました。ほんとうにどうもありがとうございました。

ほんとうは最後までやりたかったんだけど各出版社から別冊もでることだし……。でも，もしかしたらうちからも別冊をだすかもしれないんで，またそのとき逢いましょう。

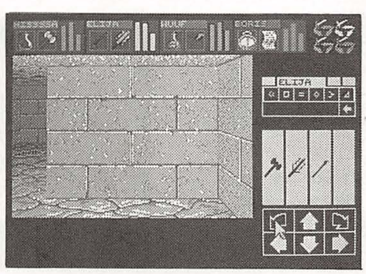
長い間応援ありがとうございました。

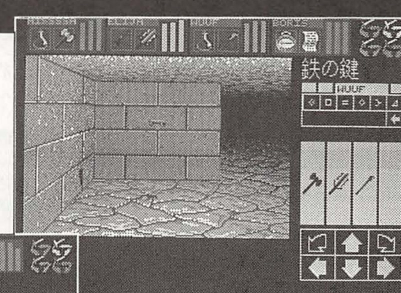
全体を通して

このデインの道ではアーマード・ワームやレッド・ドラゴンのように倒すと食料になるようなモンスターがまったくいない。だから床に落ちている食料はたとえリンゴ1個と言えども貴重品なのだ。重いからといって腹も減ってないのに食べてしまうのは命取りになるぞ。そのかわりに水飲み場がやたらとたくさんあって水には困らないだろう。

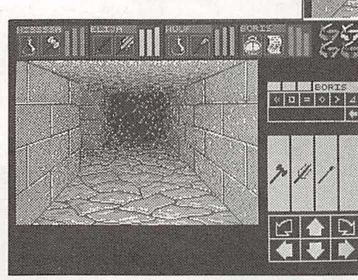
モンスターも対霊呪文か対霊攻撃ができるボーパルの剣でしか傷つけることができないライブやウォーター・エレメンタルがいる。早いうちにこのデインの道にあるもう1本のボーパルの剣を拾いにいくのがいいだろう。

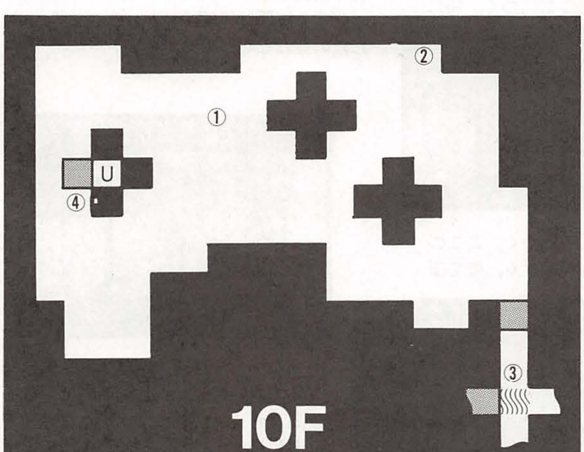
レベル10

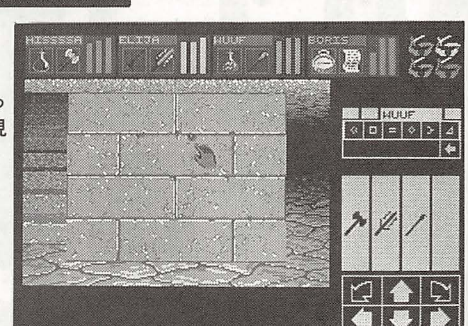

①このレベル10の空間にはレベル9に仕掛けられている落とし穴からロープを使って降りてくるしか方法がない。



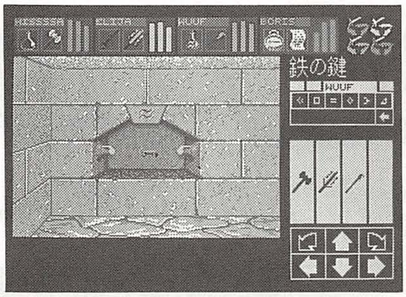
②広い空間にはおきまりのように鉄の鍵が落ちている，床をなめるようにしながら探そう。


③レベル10のもう一つのおきまりは分岐点に帰ることができるワープ・ゾーン。



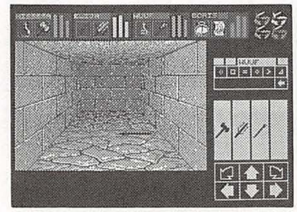

④ここのボタンを押すと向かって左にある柱が消え，階段が現れる。

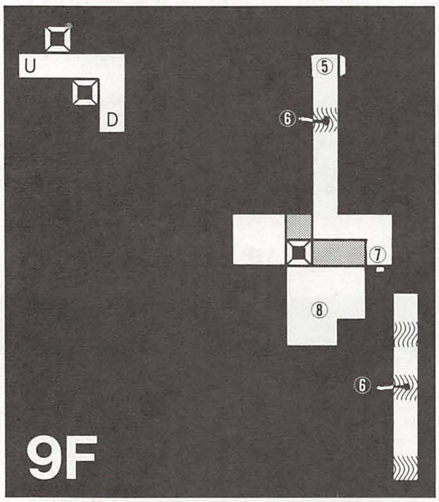
レベル 9



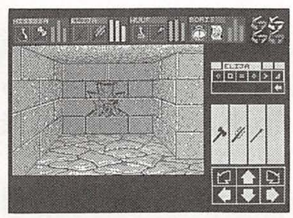
⑤ワープさせられると，ここに鉄の鍵が置かれている。

⑥この位置で北を向いて立つと祭壇が消えてちがう場所にくる。このときに南に振り向いて歩きはじめるとワープ・ゾーンがあり，ちがう空間に移動することができる。

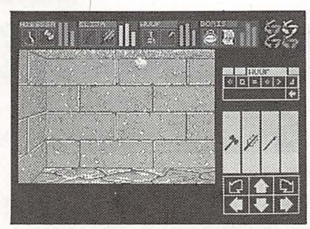


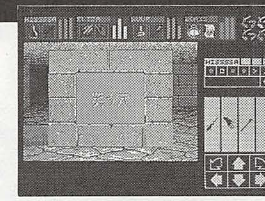


⑦行き止まりになっているところに顔が彫ってある壁がある。手をあててみると西にある壁が3か所なくなり，その向こうからマンチャーの大群が押し寄せてくるぞ。対処法としては，ファイアー・ボールでちまちま倒していくのではなく，ポイゾン・クラウドをまわりに唱えていっきに倒そう。



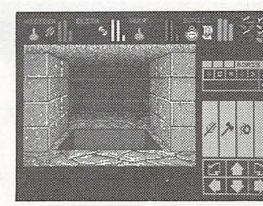
⑧マンチャーを全部倒したら周りをよくみてみよう。ドラゴンステーキと緑のズボン，タブレットが落ちているぞ。



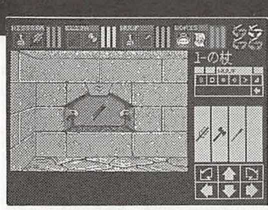


⑮「笑う穴」と書かれた看板の，向かって左前の穴は，本当に笑っているようにパクパクと開閉を繰り返している。ここは，そのへんに落ちている魔法の箱で時間を止めて渡るのがいいだろう。腕に自身があるならタイミングを計って渡るのも可。ライブがうろついていたらさきに倒しておくのを忘れずに。

⑯ここのワープ・ゾーンは南から北へ抜けるときに作動する仕掛けになっている。つまりここを一度南へ抜けると，もう戻れないようになっているというわけだ。

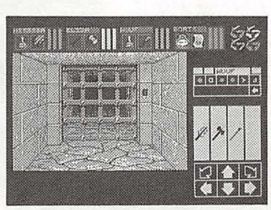


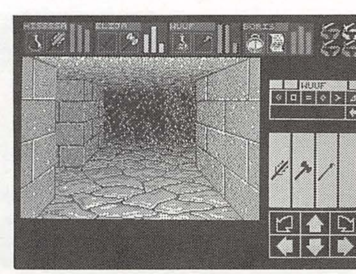
レベル 8



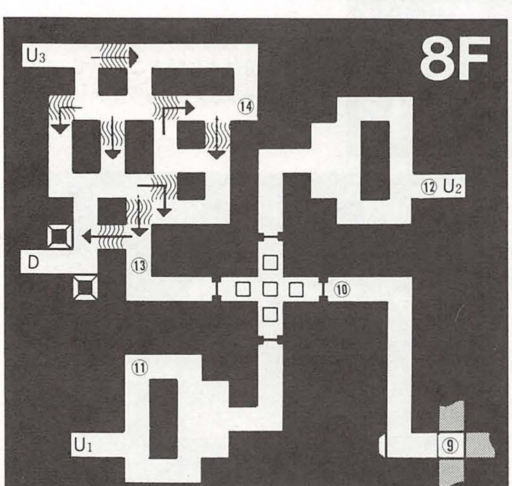
⑨デインの道のスタート地点。祭壇に置いてあるユーの杖が目印だからまちがえないように。

⑩ワープせずに歩いてくると，ここがはじめての仕掛けになる。鉄格子の向こうのプレッシャー・プレートを踏むとオイタスがどこからともなく現れる。さらに奥の（中央）プレートを踏むと，まわりの鉄格子が開いてオイタスに囲まれる仕掛けになっている。どっちにいこうか迷っていると囲まれるのでダッシュで駆け抜けよう。抜けたら鉄格子を閉めるのを忘れないように。

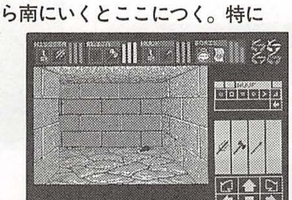




⑬十字路を西にいくとこの場所にでる。ワープする場所は矢印のとおりだ。その他はただの壁だと思っていいぞ。

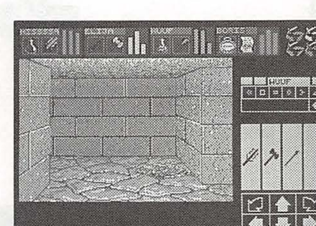


⑪十字路から南にいくとここにつく。特に何もないがすね肉が落ちているので拾っておこう。



⑫十字路を北にいくとここにつく。ここの階段を上がっていっても何もなく，壁で覆われているだけ。こちら側からは開きそうもないのでちがう道を進もう。

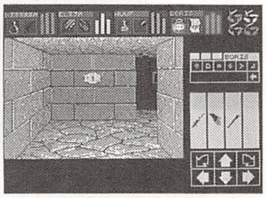


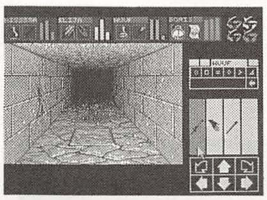


⑭ワープ・ゾーン地帯で迷子になってもこの青い衣類が落ちているところまででれば，あとは道なりに進むだけで階段のところまでたどり着けるはず。

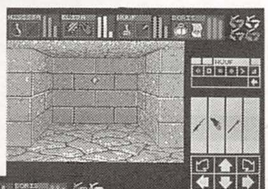
レベル7

⑰この鍵穴に黄金の鍵を入れれば右の扉が開く。もし鍵を持っていなくても，強いファイアー・ボールで破壊することができるぞ。途中でもたついていなければそろそろライブと出会うころ。こいつは実体がないので扉を無視して近寄ってくるから注意しよう。
鍵穴がない3枚の扉は，どれも強いファイアー・ボールで破壊可能だ。

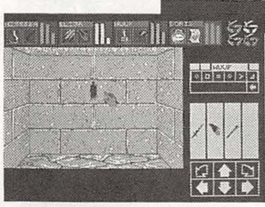




⑱ここのプレッシャー・プレートを踏むと北の扉が閉まり，いまきた道へ戻ることができなくなる。

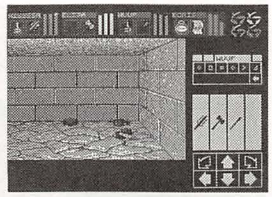


⑲このボタンを押すと⑯のところまでワープさせられる。

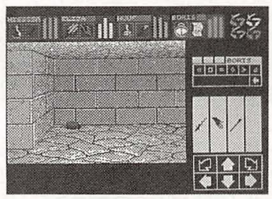


⑳このレバーは階段手前の鉄格子を開閉するためのレバーだ。

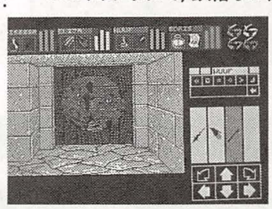
㉑ここには大事な食料がたくさんある。重いからといってその場ですぐに食べないように。



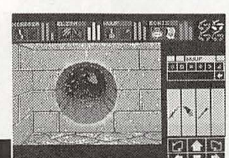
㉒⑯からワープしてくると，ここにでる。マップが似たような造りになっているので，あんまり気づかないが，笑う穴がなくなっているのだ。北西にはチーズが落ちている。



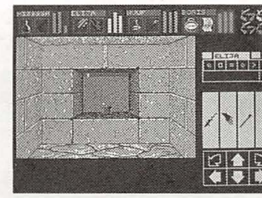
㉓南にあるワープ・ゾーンは入ってきたものを右に90°方向転換させる力が働いている。この力をうまく使って，西の扉の奥にいるアントマンに魔法で攻撃しよう。アントマンが全滅すると西の扉は開くようになっているぞ。扉が開いたら今度はアントマンがいたところから扉を開ける呪文を唱えてみよう。魔法がワープ・ゾーンで90°曲げられて，鉄格子が開く音が聞こえてくるはずだ。鉄格子が開くと最初にいた㉓の場所の南の落とし穴が閉じているので先に進めるようになるぞ。



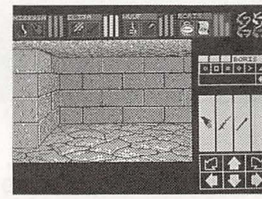
㉔ここのボタンを押すと壁を隔てた西側の壁から対霊呪文が発射される。使用回数が制限されているので，シーブズ・アイの呪文を唱えてモンスターの動きをよく見ながらボタンを押そう。



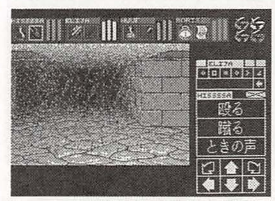
㉕ランダム・アイテムが置いてある。何があるかは自分でいって確かめよう。



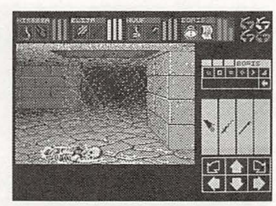
㉖ここのボタンを押すと左にあった壁がなくなり中から階段がでてくる。この二つのボタンは，きたときには必ず押すように。



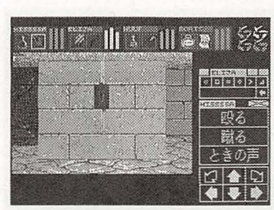
㉗この二つのワープ・ゾーンは時間ででたり消えたりを繰り返している。特に何秒間隔っていうのはないみたいだからじっくり待ってみよう。



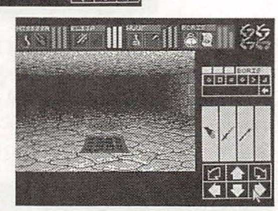
㉘ウォーター・エレメンタルに食べられてしまったのか女性の装備一式が転がっている。この兜はもらっておこう。

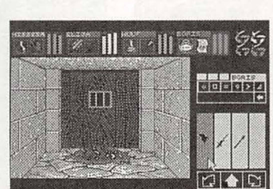


㉙この扉を開けておくと㉗のワープ・ゾーンを通らずに北に抜けることができるようになる。でもここで必要な鍵は暗黒の鍵なのでやたらと使うとあとで困るかも。



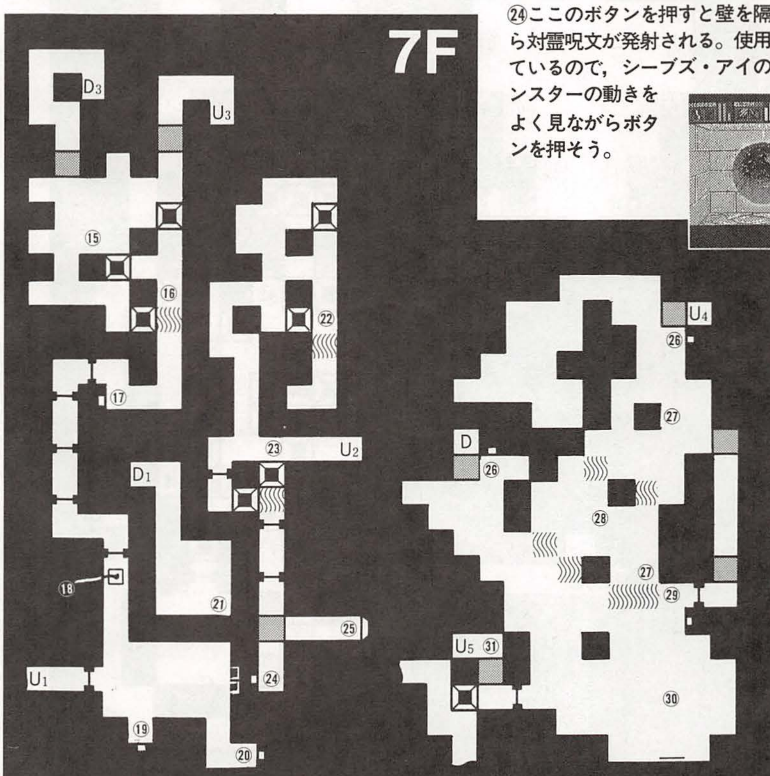
㉚ここにはウォーター・エレメンタルがたくさん出現してくる。対霊呪文，またはボーパルの剣でしか攻撃ができないのに，やたらと体力があってつらい。ところがこの㉚の場所にある排水口の上に誘い込むと下に流されてしまい，どこかに消えてしまうぞ。





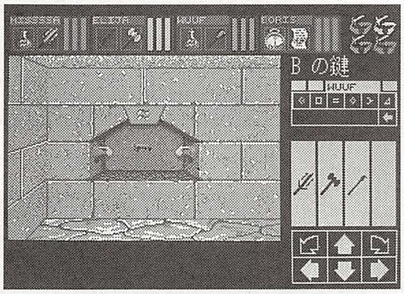
㉛南の壁は幻なので気にせず通ろう。もたもたしていると扉の下をくぐってウォーター・エレメンタルが入ってくるから，扉をファイアー・ボールで壊して広い場所にでよう。

D₂

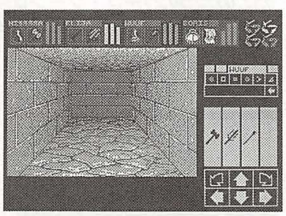


レベル6

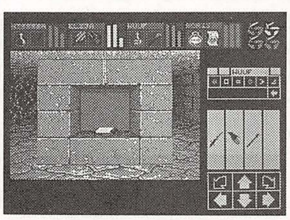
㉜スタート地点からワープしてくると，ここにつく。祭壇にはBの鍵が置かれている。



㉝レベル7から上がってくると，ここにでる。一方通行になっていて，一度㉞のところまで歩いてしまうとワープしていて，戻って階段を降りてみてもちがうところにでるようになっている。



㉟祭壇には新しい魔法が書かれた巻物が置いてある。唱えるとマップに魔法の動きを映しだす呪文，「オー・ゴー・デイン」だ。



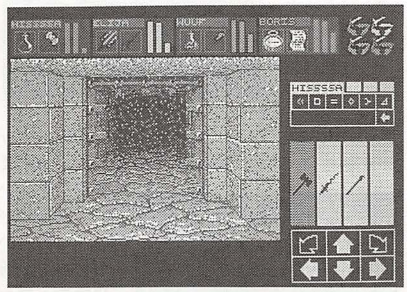
㊱このスイッチはスライム・デビルが現れる仕掛けになっている。やたらと押さないほうが身のためだ。



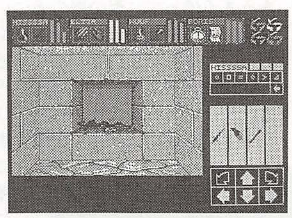
㊲ファイアー・ボールが行き来しているこの地帯は，タイミングよく南へ進み奥の祭壇のところまでいこう。わざと㊱のスイッチを押してスライム・デビルに飛んでるファイアー・ボールを当てて消してから進むっていう手もあるぞ。



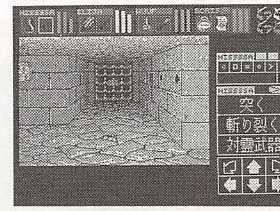
㊳この鉄格子はワープ・ゾーンに入ってからファイアー・ボールを唱えれば，自分に返ってくることなく破壊することができる。



㊴祭壇にはボーパルの剣と暗黒の鍵が置いてある。ボーパルの剣を取るとライブがたくさん出現するのでさっそく試し斬りしてあげよう。祭壇はファイアー・ボールのスイッチにもなっているので注意しておこう。なにか置いたままにしておくと，㊵の場所の壁が消えるぞ。

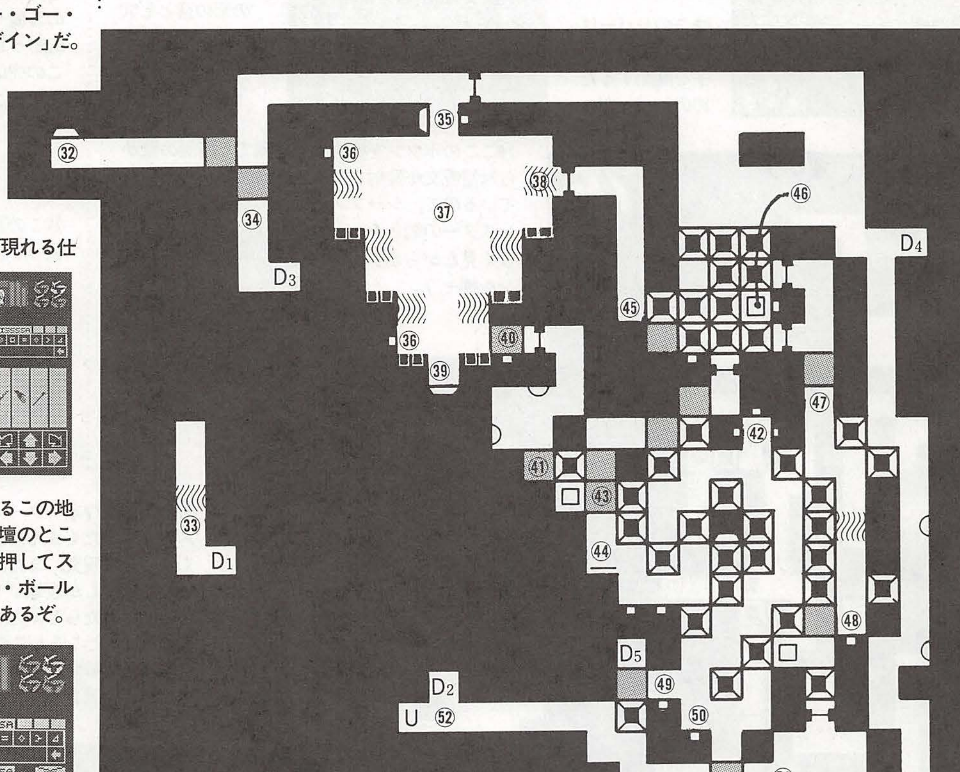


㊵暗黒の鍵で開くこの扉の向こうは水飲み場になっている。ランダム・アイテムも置いてあるから入ってみよう。

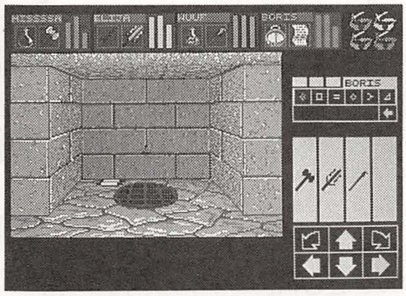


㊶この壁は幻なので入ってみると空飛ぶヘビ，クワトゥルが1匹いる。こいつを倒してプレッシャー・プレートの上に乗ると，カチッっと音がしてこの先（東）にある落とし穴が閉まる仕掛けになっている。

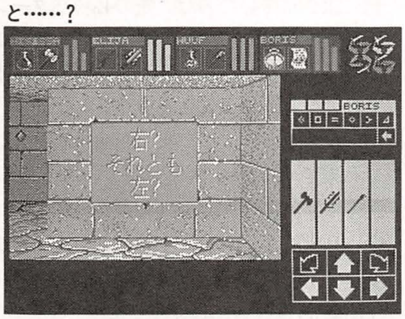




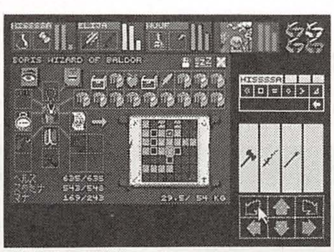
㊷ここの三つあるボタンは，下に落ちている巻物に従って西のボタンを押すと㊸の壁が消えて先に進めるようになる。



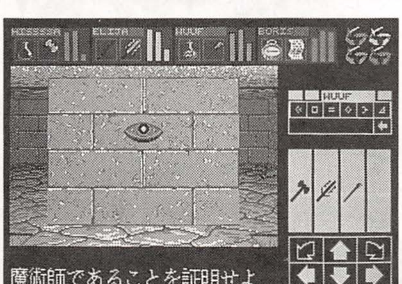
㊹この看板に書いてあるとおり，二つのボタンのうちどちらかが，翼の鍵が置いてある前の落とし穴をふさいでくれる。もし押しまちがえると……？



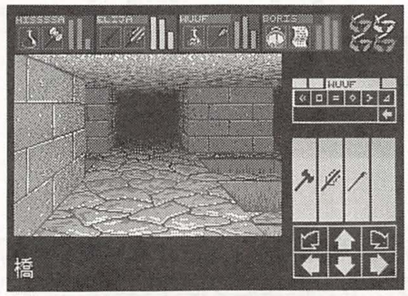
㊺ここから先へ進もうとすると㊻のプレッシャー・プレートの上にしかいけないように，まわりに落とし穴ができる。1度進んだらもう後には引けないのだ。



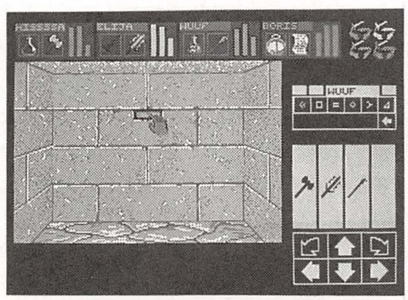
㊻このプレッシャー・プレートの上に乗ると，東の二つと南の鉄格子がいっせいに開いて中からクワトゥルがわさわさとでてくる。素早く魔法使いの証（ゾーキャスラーの力）を見せるか，ポイゾン・クラウドでまわりに結界を張り，1匹ずつクワトゥルを倒そう。



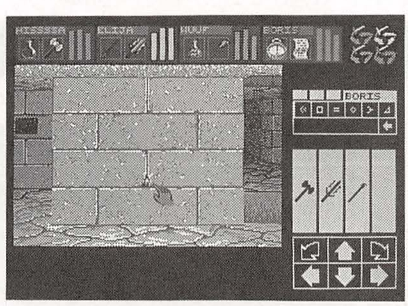
㊼魔法使いの証（ゾー・キャス・ラーの力）を見せると，この道へワープさせられる。道なりに進むと，途中で「橋」とメッセージがでるけど気にせず行き止まりまで進もう。



㊽ここのボタンを押すと向かって右の壁が消える。が，これは罠なので進まずに一度マップを見てみよう。するとさっき「橋」とメッセージがでたところにワープ・ゾーンがでている。こっちへいくのが正解だ。振り向いている暇はないのでバックでワー・プゾーンに入ろう。



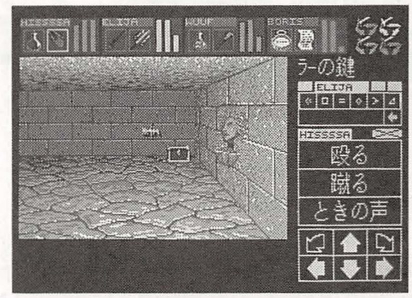
㊾ここのボタンを押すと右の壁がなくなり，中から階段がでてくる。



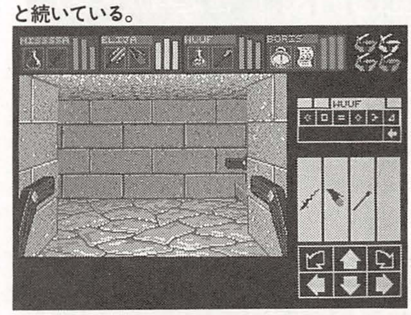
㊿ここの鍵穴には，この階で手に入る翼の鍵が必要になる。使うと向かって左斜め前の壁が消えてなくなり，先へ進めるようになる。



㉛ここにもクワトゥルが数匹いる。その中でも他の奴と比べて体力があって，なかなか死んでくれない奴が1匹だけいる。そいつを倒すとラーの鍵を持っているぞ。部屋の中には水飲み場と宝箱がある。



㉜北の階段を降りると㉓のところに，西の階段を上がっていくと，1本道になっていてDDDへと続いている。



- ……ワープゾーン
- ……鉄格子・扉
- ……落とし穴
- U ……上り階段
- D ……下り階段
- ……スイッチ，レバー，鍵穴
- ……祭壇
- ……プレッシャー・プレート
- ……幻の壁・しかけ壁
- ……発射口
- ……看板
- ……水飲み場

短期集中攻略 **広大な地下大帝国へのインヴィテーション**



ZORK I

ゾーク I

第1回

Written by
萩の月・斉藤

発 売 元：システムソフト
対応機種：PC-9801シリーズ
価 格：7,800円

こんにちは。あちこちに顔をだす，萩の月·斎藤です。今月から3か月間で「いかにZORKを楽しむか？」を連載する運びとなりました。テキスト・アドベンチャーはまだプレイしたことないよーん，という君たちにも，その楽しさをわかりやすく，実録（？）ドキュメント形式で話を進めていきます。では一緒に，ZORKの世界をのぞいてみましょう。

ZORK I を起動する

買った。ついに買った。あの不朽の名作と言われるZORK I のPC-9801版を，ついに入手した。我知らず，口元がほころぶ。ふっふっふ。かねてより，謎が込み入ってるとか，奥が深いとか，噂を聞いていたので，移植されるのを心待ちにしていたのだ。よし，ブートだ。うりゃっ。

ピーーーーッ！！ No system

へ？ だめなの？ そうか，システムが組み込まれてないのか。マニュアルをぱらぱら，…と。ほぉ，システム組み込み用の実行ファイルがあるのね。MS-DOSを起動して，2番目のドライブにZORK I をいれて，

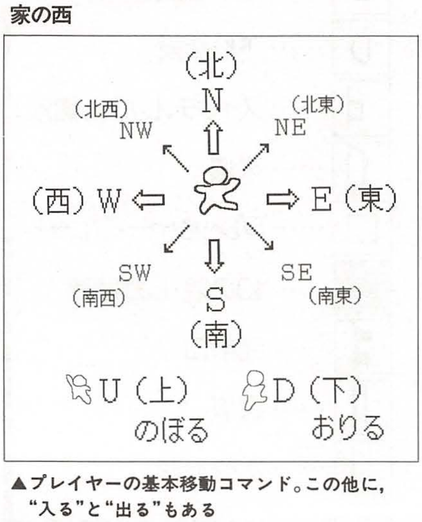
B:

SYSCOPY

待つことしばし。これでオーケーぢゃ。

日本語テキストAVG

ZORKI：大地底帝国
家の西



▲プレイヤーの基本移動コマンド。この他に，"入る"と"出る"もある

あなたは今，白い家の西の野原に立っています。………

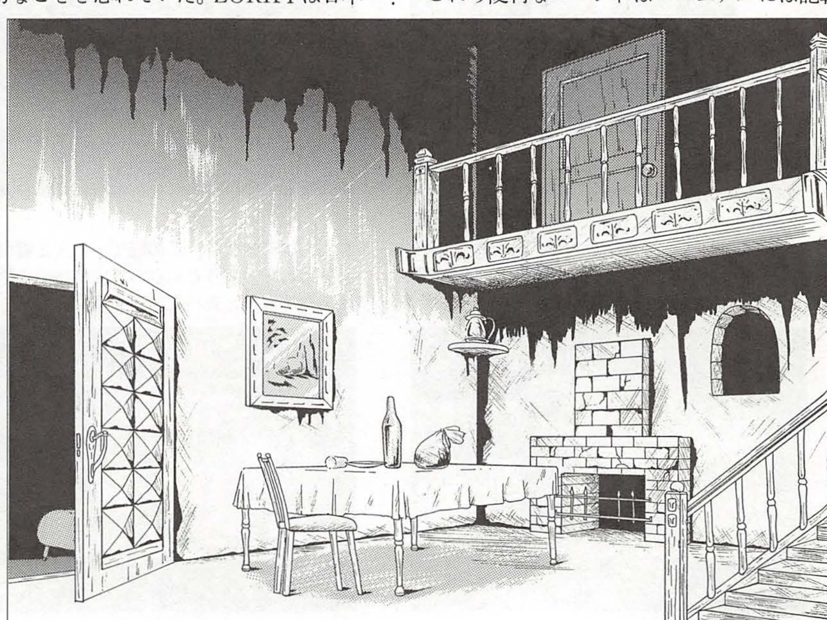
買ってきたばかりのZORKを，マニュアルもそこそこに，システムを組み込んで立ち上げたところだ。テキスト・アドベンチャーか…。しばらくぶりだな。さてと，まずは………。方針は決まった。俺はいにしえより培(つちか)われたAVGの勘にしたがい，とりあえずオーソドックスな単語から試すことにした。LOOKと…。なに？ "LOOK"という言葉はわかりません？ なぜ？ パニック！ 俺は今までのゲームのノウハウを根底からくつがえされたことで，脳みその混乱を招いてしまった。LOOKが使えない…，困った。早くもつまった俺は，マニュアルに逃げることとした。トホホ……。

基本操作

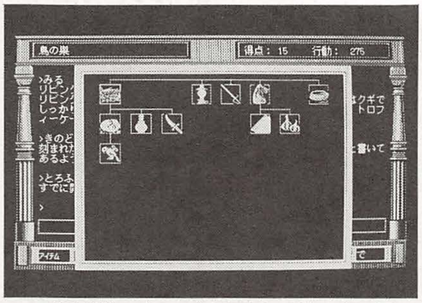
大切なことを忘れていた。ZORK I は日本語に訳されていたのだ。俺の必勝パターンが使えないわけだ。マニュアルを読むと，ふむふむ…。わかりました。なるほどね。基本的な移動は10とおりあるわけだ。すなわち，北，南，東，西，そして北東，北西，南東，南西，くわえて上，下と。入力方法もいろいろある。漢字や平仮名で方向を入力する方法，シフトキーを押しながらテンキーで入力する方法，さらにアルファベットのみでもオーケーだ(N,S,E,W,NE,NW,SE,SW,U,D)。アルファベット1文字を試していたら，こんなものも見つかった。

I（持ち物を見る）
Q（ゲームを終了させる）
L（周りを見る）
Z（そのままようすをみる）
G（直前に実行したコマンドを再実行）

これら便利なコマンドはマニュアルには記載



▶家の中、台所の想像図。このように各場面を想像することができるのが、この手のゲームの楽しいところだ



▲《写真1》アイテム表示画面。どれに何が入っているかが，ひとめでわかる

されていない。

テキスト・アドベンチャーは場面ごとの状況を忘れがちなので，とくにLはよく使うぞ。その他にも入力を助ける機能として，ファンクション・キーがある。f·1キーがグラフィカルに手持ちのアイテムを表示してくれる。そしてf·5キーを押すと,ファンクション・キーの表示が現場面で使えそうな名詞表示に変わるんだ（シフトキーを押したときと合わせると，最大20個まで表示してくれる)。

この二つのキーは，目的の名詞をカーソルで選択してリターン・キーによってコマンド・ラインにコピーすることができるので，とってもユースフルだ。ここで，どういうオペレーションが最もスピーディか考えてみた。まず，基本的な移動はシフト＋テンキーで行なうのがいいだろう（5はU，0はDに対応している)。各場面ではf·1キーやf·5キーで名詞をコマンド・ラインにコピーし，格助詞と動詞はキー入力というのが速そうだ。例を挙げよう。

「古びたドアを棒切れでたたく」

という動作をしたいとする。「古びたドア」と「棒切れ」はそれぞれf·5とf·1で選択し,「を」と「でたたく」をキー入力するのである。すべて平仮名でもオーケーだ。そうそう，TABキーで直前に実行した文章をコマンド・ラインにコピーできるので，多用すると，なおうれしいぞ。

レッツプレイ！

家の西

ここには小さな郵便箱がある。「小さな郵便箱をみる」と入力すると，”閉じている”ということなので開けてみた。すると中から手紙が現れた。「手紙をよむ」，と。

ようこそ，ZORKの世界へ！

この手紙は……これからの冒険への招待状だ！とりあえずこの手紙は，これからの冒険に役立つ物とは思えない。置いていこう。さて，白い家のドアだが，押そうと引こうとびくともしないので，今は放っておこう。「N」と。

家の北

こちら側からも家には入れそうもない。北に森に入れそうな路地があるので，「N」と。

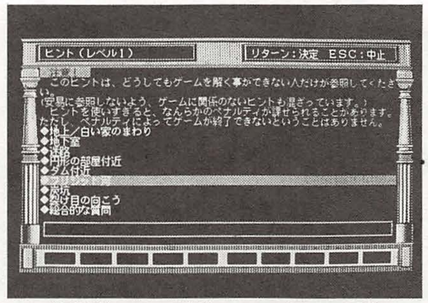
森の小道

登れそうな木があるので，「U」と入力する。

木の上

鳥の巣を発見した。「全部取る」(シフトを押しながら，f·5，f·2でも入力可。このモードは次回で説明する)ここで持ち物を見てみよう。f·1を押すと,ふ～ん,この鳥の巣にはこんな卵が入ってるんですか。このときの表示は**写真1**のように,階層表示されているはずだ(この写真はもっとあとの物だが)。次回で説明する予定だが，このとき2段目以降のアイテムは,まだ持っていないのと同じことなんだ。

ここで試しに，卵にカーソルを合わせてリターン・キーを押して，「宝石をちりばめた卵をとる」と入力すると…，ほら，1段目にきたでしょ。それと同時に画面右上の点数が5点増えてないかな？　そう，じつはこの卵，ZORK Ⅰの中で捜さなければならないアイテムの一つなんだね。ZORK Ⅰでは，こういった宝物を家の中にあるトロフィー・ケースに納めることが目的なんだ。で，このように得なければいけないアイテムを入手したり，行なうべき行動を取ったときに点数が加算されるわけ。この点数がを350点になったときが，ZORK Ⅰクリアというわけなんだ。



▲《写真2》HELP機能メニュー画面。冒険の手助けになるだろうが…

基本的な動詞たち

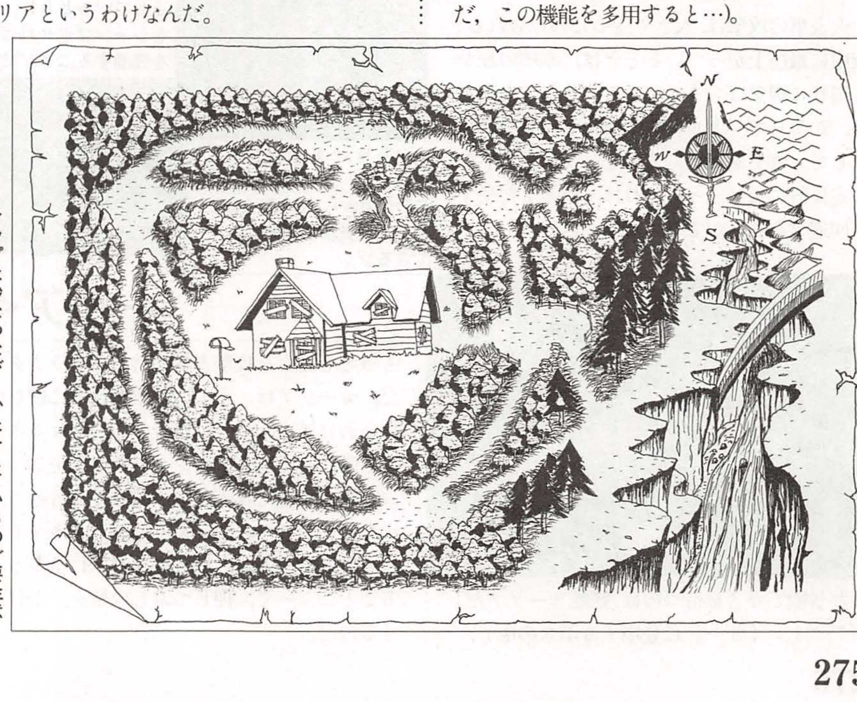
地下迷宮に入るまでに使いそうな動詞一覧表だ。この他にもいろいろ試してみよう。

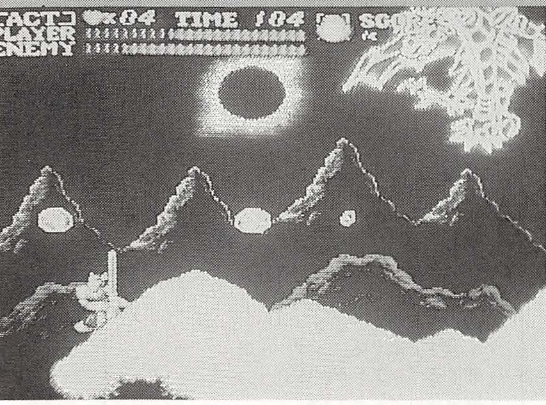
- L（見る，調べる）
- N（北，シフト＋8）
- S（南，シフト＋2）
- E（東，シフト＋6）
- W（西，シフト＋4）
- NE（北東，シフト＋9）
- NW（北西，シフト＋7）
- SE（南東，シフト＋3）
- SW（南西，シフト＋1）
- U（上，登る，シフト＋5）
- D（下，降りる，シフト＋0）
- 開ける（シフト＋f·1）
- 取る（シフト＋f·2）
- 捨てる（シフト＋f·3）
- 読む（シフト＋f·4）
- 動かす（シフト＋f·6）
- 点ける（シフト＋f·7）
- 入れる（シフト＋f·8）
- うつ（シフト＋f·9）
- まわす（シフト＋f·10）
- 入る
- 出る
- 閉める
- 消す
- 飲む
- 食べる
- 落とす
- 投げる
- のぞく（中身を調べることです）

ここまでプレイしてみて

さて，ほんのちょっとだけだったけど，どうやってZORKの世界を冒険すればいいかがわかったと思う。このあと，問題の地下迷宮に入っていくことになるのだが，そこまでに使いそうな動詞を表にまとめてみた。御活用されたい。そうそう，このゲームにはヒント集があるんだよね。ゲーム中にHELPキーを押すと，**写真2**のようなメニューが表示されるんだ。解法のヒントになるでしょう（ただ，この機能を多用すると…)。

▶マップは妙なつながりかたをしているので要注意





徹底攻略

スペシャル・モード，クリアへの熱き道!

「アクトレイザー」王者への手ほどき 後編

● 発売元:エニックス
● 発売機種:スーパーファミコン
● 価格:8,000円

Written by佐久間亮介

先月号では大ボス6体のうち，ミノタウロス，ウルフ・ツェッペリン，ファラオの3体を攻略してきたわけだが，今月は残りの3体――火炎車，カーリア，フロスト・ワイヴァーンを攻略したい。また，先月号で予告した1UPアイテムの入手方法も，誌面の関係上触れることができなかった。

ゴメン。それではこれが最後の特訓だ！ カモン，エブリバディ!!

王者のためのボス攻略 その2

火炎車<アイトス>



溶岩煮えたぎる熱世界を仕切っているのは，日本妖怪代表の火炎車だ！

こいつは一見すると，そのすばやい動きに翻弄(ほんろう)されてしまい，手ごわい相手のように思ってしまうことだろう。が，実際は単純明快。アルゴリズムを逆手に取れば，コイツほどノー・ダメージで簡単に倒せる敵はいないゾ。

火炎車の攻撃は，大きく二つにわけられる。空中に飛び上がっているときは，本体の左から扇状に弾をばらまいてくる。ただし火炎車は，かならずバトル・フィールドの中央に静止して，弾を撃ってくるので，フィールドの一定位置に毎回立っていれば，いともたやすく回避することができるんだ。

もう一つは，地上からの体当たり攻撃。空中で弾をばらまいたあと，火炎車は（おそらく）マイキャラに一番近いバトル・フィールドの端に着地し，そこから逆端へ向かってものすごいスピードで転がってくる。これが体当たり攻撃というわけだ。逆端へ到着したら，一定時間静止し，再び逆端を目指す。この静止しているときに，マイキャラが火炎車よりY軸上で高い位置にいた場合，コイツは空中に飛び上がり，弾をばらまくという寸法なのだ。

それでは一瞬で決着がついてしまう（？）必勝のパターンを伝授しよう。と，言っても，おそらく多くの人が，この戦いかたを見つけだしたんじゃないかな。まず，戦闘がはじまったら，**写真a**の場所に自機を置こう。すると弾をはき終えた火炎車は自機の右側に降りてくるはずだ。そこをすかさず切りつける！うまくやれば5ダメージほど与えられるぞ。数回切りつけたあと，頃合いを見計らってマイキャラを垂直にジャンプさせれば……ほーら，火炎車は空中にジャンプしてしまうはずだ(**写真b**)。これを何回も繰り返せば，あっというまに勝負はついてしまうんだ（**写真c**)。

題して「はわわ～，なぜ同じ動きしかできないんだぁ（火炎車談）攻撃」だゼ！



▲＜写真a＞戦闘がはじまったら，すぐにこの位置へ。この位置から1歩も動くことなく，火炎車を倒すことができるゾ



▼＜写真b＞火炎車が地上で静止しているときに，マイキャラをジャンプさせれば，うまく敵を誘導することができる



▲＜写真c＞敵が下に降りてくるときにも，ダメージを与えることを忘れずに。これで，より早く倒すことができる

カーリア<マラーナ>



邪神殿でキミを待つのは，妖蛇カーリアだ。『アクトレイザー』に登場するボスの中で，もっとも多彩な攻撃方法を持つキャラクターだ。カーリアは，三つの攻撃を状況に応じて使いわけてくる。敵は自分の左右にマイキャラを確認した場合，ランダムで電撃を放つか（**写真d**)，または天井に設置してある逆さ剣山を落下させて攻撃してくる。マイキャラが自分の下にいると，自分自身を下に落下させることによって，押しつぶし攻撃をしかけてくるのだ。

コイツとの戦いの基本は，逆さ剣山が降ってくるのを待つこと。なぜならカーリアは通常，空中に浮遊しているため，マイキャラをジャンプさせても，めったに敵に攻撃をくわえることはできない。そこで，降ってきた逆さ剣山は，再び上へ戻っていくことを利用しなくてはならないんだ。剣山は剣のついている底面に触れるとダメージを受けてしまうが，剣のない上部ならば触っても大丈夫。だから

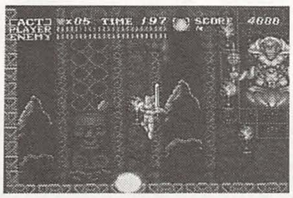
降ってきた剣山の上に乗り，カーリアに剣がとどく高さまでマイキャラを運ばせてしまえるのだ（写真e）。

ここで注意しなくてはいけないのは，深入りは禁物ということ。バトル・フィールドの天井には，一面にびっしりと針が設置してある。なんとこの針は，ちょっとでもマイキャラがふれると一撃でアウトとなってしまう，おそるべき威力を備えているのだ。敵に攻撃を仕掛けたら，すぐに剣山の上から降りるようにしよう。もし，間に合わないと思ったら，マイキャラをしゃがませること。こうすれば，針に触れることはないはずだ。

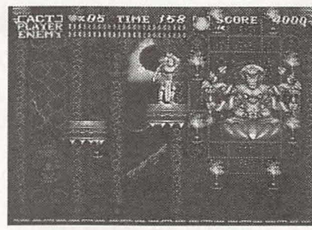
でも，下に降りるためには，剣山が下に降りるまで，じっとガマンしなくちゃいけないよ。剣山が降ってくるタイミングは，敵が片手を振り下ろしたときだ。

また，頭上で両腕を組んだときは，電撃による攻撃をしてくるサイン。このときはマイキャラのジャンプ切りで，敵にダメージを与えられる（写真f）。そのかわり攻撃したらすぐにジャンプで逃げないと，電撃攻撃を喰らってしまうからね。

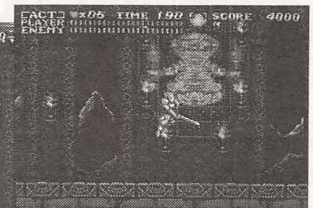
この二つの戦いかたを組み合わせれば，カーリアもさほど苦戦せずに倒せるだろう。剣山が降ってきたときは，剣山に乗って攻撃し，すぐに地面におりて，つぎの攻撃にあった対処の仕方をするという具合いだ。最後の一撃は，カーリアを下におびきだして決めるぐらいの余裕はほしいな。



▶＜写真d＞電撃はジャンプでかわせ！ 電撃を放つ前にエネルギーを溜めるので，比較的タイミングはとりやすいハズ

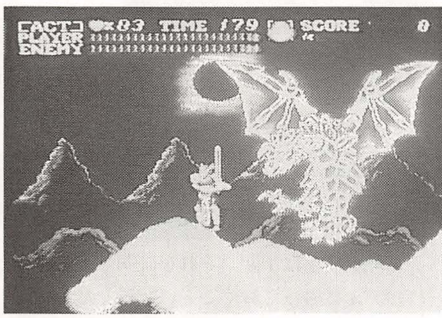


▶＜写真e＞こうやって剣山の上に乗って攻撃しろ！ ただし，欲張りすぎると天井にしかけられた針に命を奪われてしまうことに



◀＜写真f＞ジャンプ中に剣を振ることによって，マイキャラの飛距離を変えることができるのを知ってたかな？

フロスト・ワイヴァーン＜ノースウォール＞



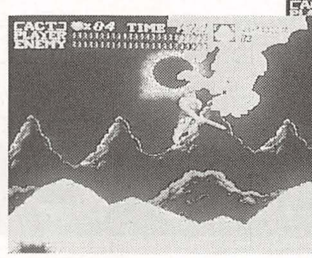
大ボスのラストを飾るのは，ノースウォールの世界樹の上で待ちかまえる氷竜フロスト・ワイヴァーンだ。うっ，誰だ？『○○スIII』のボスキャラみたいなんて言ってるのは?? ワイヴァーンは，空中にとどまってのアイスブレスと，体当たりの2種類の攻撃を駆使してくる。しかもこちらの足場は，高さが一定でなく，不利な地形での戦いをしいられてくるのだ。

フロスト・ワイヴァーンには，火炎車のときのような完全な誘導法のようなものは存在しないんじゃないかな。戦いかたとしては，むしろ先ほど攻略したカーリアの戦いかたに近く，状況に応じた対処をこちらがしなくてはならない。ここでは比較的楽で，かつプレイしていて楽しい方法を紹介しよう。

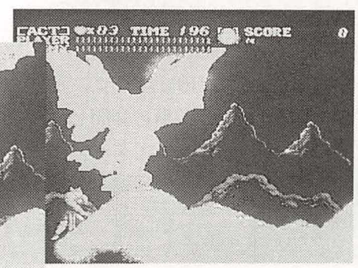
写真gの場所を足場として，敵がアイスブレスで攻撃するために画面右に出現したら，すぐに敵めがけてジャンプし，切りつけよう（写真h）。切りつけたからといって，安心してはいけない。ここで敵の後ろに回り込んで，もう一撃することができるんだ。もちろん攻撃し終わったら，もたもたせずにもとの場所に戻っておこうね。

体当たりのときは今度はマイキャラを左に動かそう。ある程度動かし，ワイヴァーンの体当たりをかわせる距離まで離したら，すかさず振り向いて切りつける！ これで2ダメージほど与えられるはずだヨ（写真i）。

だが，敵もさるもの。この二つに当てはまらないような攻撃ことをする場合もある。たとえば，マイキャラの真上に突然出現したりなどだ。こればかりは，自分でその状況に対応しなければならない。ここがこの戦いかたのおもしろいところなんだけどね。



▶＜写真h＞そーれ，ジャンプ切り！ このあと敵の後ろに回り込んで，もう一撃くらわしておこう



◀＜写真i＞振り向きざまにダメージを与えよう。間合いを測りそこねると，逆にこっちがダメージを受けてしまう



▶＜写真g＞ここで待ってるのが，きっと一番おもしろい戦いかただと思うよ。画面のまん中で戦ったほうがおもしろいかもね

まとめ

前編が掲載された直後，読者のかたから『アクトレイザー』と，前回の特訓内容についての情報が寄せられた。埼玉県上尾市の**山中直樹サン**，どうもありがとうございました。

山中サンの情報の内容を，ここで一部ご紹介させていただこう。

・アクション面の点数は，99,990点でカンスト（これ以上点数が加算されなくなる状態）となる

・5月号274ページでのウルフ・ツェッペリンのソーサラー形態で，④の位置（5月号274ページ第1図参照）の場合は，③の反対側からロング・ジャンプをすれば4～5回切ることができる

また，山中サンのお手紙の中にあった質問，「アイトスのACT1で，火山の火口の中に入るところで，火口の反対側に行くことはできるのか？」だが，おそらくこれは行くことはできないんじゃないだろうか。その直後の地形に，ここつながっていそうな場所があるので，反対側に渡れる可能性もあるが……。もし，渡れる方法を発見したら，ぜひ本誌㊙情報局まで送ってほしい。

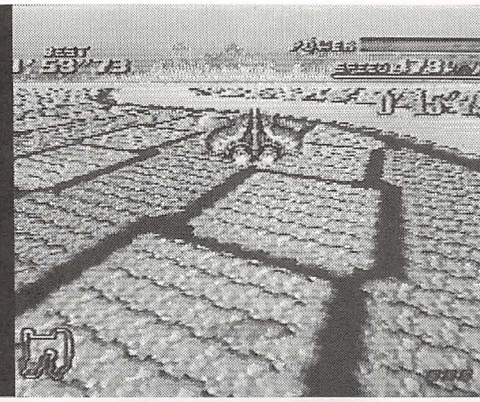
ページの都合もあり，大ボスのみの攻略となってしまったけど，どうだったかな？ 本当なら，マラーナのACT1とかノースウォールのACT2なんかのプレイのコツも書きたかったな。でも，『アクトレイザー』攻略のコツは，最後にご紹介する山中サンの手紙にあったこの一言に集約されていると思うぞ！

「『アクトレイザー』に必要なのは，“反射神経”ではなく“忍耐力”です（気合いも可）」。

目指せ，単行本化！

F-ZERO 1分58秒台への道④

Written by 山下　章



なんと，今月は誌面の都合で，このコーナーがたったの1ページ。ビデオテープはガンガン送られてくるのに，悲しすぎる！こうなったら，すべてのコースの最速攻略法をまとめた究極の『F-ZERO』本を作るしかない――と考えたりもするのだけれど，編集部からOKをもらうためには，それなりのバックボーンが必要だ。

日本全国の『F-ZERO』ファンのみなさん，『F-ZERO』本発売のために立ち上がれ！ベーマガに投稿するすべてのハガキに，「求むF-ZERO本」と一言そえてほしい。その数によっては，編集長が真剣に考えてくれるかも。みなさんの熱意が本を生みだすのだ。

☆前チャンプ・谷本貴仁の逆襲

「4月号では八つもあった自分の名前が，5月号ではゼロになっていたのでガクゼンとした」という谷本貴仁クンが，仕事の合間をぬってMUTE CITY Ⅰのタイム・アタックを再開した。徹夜の結果，朝の4時前にガッツポーズ。先月号のレコードを0秒01更新する。

1分58秒70

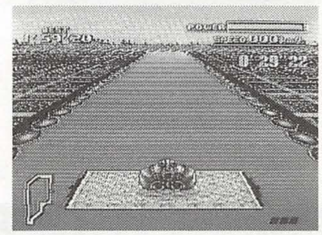
を記録したのだ。オマケに，1周目と2～5周目のラップもそれぞれ更新。根性あるぜ。

谷本クンも，先月紹介した森下スタートと似たスタート方法をとっている。WHITE LAND Ⅰの記録を更新した斉藤健一クンも同様。やはり森下スタートは速いようだ。

☆けろけろけろっぴージャンプ

もっとも使い道がないとなじられ，「けろけろけろっぴー」などという不遇な呼ばれかたまでされている緑色の車，WILD GOOSE。その本領をいまこそ発揮するときがきた！

ジャンプ台の手前で停止し，一歩一歩ゆっくりとジャンプ台に登っていく。すると，けろっぴーはジャンプ台の上でピョンピョンと



◀ああ，なんて愛らしい姿なんでしょう

跳ねつづけるのだ。えっ，他の車でもできるんじゃないかって？この技はけろっぴーだからこそ意味があるんだってば。くだらん！

☆2～5周目ラップ応募の注意

ターボ使用は1回。それを証明できるようにビデオに撮っておくこと。記録をだしたときの走りのあとに「RESULTS」の画面を撮っておくのがベスト。「RESULTS」の画面単独でもよいが，たとえば他の周のラップと1秒以上差がある場合は，ターボ使用回数の不正の可能性もあるので，記録としては公認できない。

『F-ZERO』チャンピオン・レコード

コース名	タイム	記録者	1周目ラップ	記録者	2～5周目ラップ ターボ使用は1回	記録者
MUTE CITY Ⅰ	★1'58"70	愛媛県・谷本貴仁	★25"45	愛媛県・谷本貴仁	★23"25	愛媛県・谷本貴仁 千葉県・木川　修
BIG BLUE	2'07"89	兵庫県・久保純也	27"40	大阪府・外尾幸一	25"11	大阪府・外尾幸一
SAND OCEAN	★2'22"56	千葉県・木川　修	★30"54	千葉県・木川　修	28"02	東京都・丸安隆英
DEATH WIND Ⅰ	1'44"43	兵庫県・藤原義則	23"18	東京都・ベニー松山	20"30	東京都・ベニー松山
SILENCE	1'53"46	兵庫県・久保純也	24"70	兵庫県・久保純也	22"06	兵庫県・久保純也
MUTE CITY Ⅱ	★2'01"77	千葉県・木川　修	26"59	大阪府・森下貴幸	★23"76	東京都・東野美紀彦
PORT TOWN Ⅰ	1'38"01	東京都・丸安隆英	22"04	東京都・丸安隆英	18"90	東京都・丸安隆英
RED CANYON Ⅰ	★1'45"61	千葉県・山口真司	★23"19	東京都・東野美紀彦	★20"39	東京都・東野美紀彦
WHITE LAND Ⅰ	★1'56"89	千葉県・斉藤健一	★25"30	千葉県・斉藤健一	★22"74	千葉県・斉藤健一
WHITE LAND Ⅱ	2'11"46	東京都・丸安隆英	29"28	東京都・丸安隆英	25"29	東京都・丸安隆英
MUTE CITY Ⅲ	★1'59"42	千葉県・木川　修	★26"06	千葉県・木川　修	★23"26	千葉県・木川　修
DEATH WIND Ⅱ	2'01"47	東京都・丸安隆英	26"40	東京都・丸安隆英	22"47	東京都・丸安隆英
PORT TOWN Ⅱ	2'14"41	兵庫県・藤原義則	29"96	東京都・丸安隆英	26"22	東京都・丸安隆英
RED CANYON Ⅱ	2'16"41	東京都・丸安隆英	29"46	東京都・丸安隆英	★26"59	東京都・東野美紀彦
FIRE FIELD	★3'23"28	東京都・東野美紀彦	42"78	神奈川県・青柳藤平	★37"29	愛媛県・谷本貴仁

（★マークがついているのは，今月更新された記録）

X68000芸術祭インフォメーション

Written by 山下 章

先月号で発表して以来，早くも大きな反響を呼んでいる「第1回全日本X68000芸術祭」。全国を10のブロックに分けて，みなさん自作のプログラム，ミュージック，グラフィックなどパソコンを使った創作物のコンテストを行ない，最後には92年3月の決勝大会で日本一を決めてしまおうという，かつてないビッグなイベントだ。

今月からはじまったこのコーナーは，その芸術祭の最新情報をお届けし，いろいろな質問にもお答えしちゃおうというもの。わからないことがあったら，どしどしお手紙をちょうだいね。

それでは，さっそく寄せられた質問のいくつかにお答えしよう。

Q ボクはプログラムは組めません。『MUSIC PRO68K』を使って，ベーマガの付録の楽譜を打ち込んでいるのですが，そんなボクの作品でも芸術祭に参加することができるのでしょうか。

【愛知県名古屋市・DURL 17才】

A 市販のツールを使用している作品でも，参加は可能だ。ただし，ミュージック部門は応募作が多いと予想されるので，自分の主張を曲の中に織り込まないと入賞はキビしいかもしれない。ゲーム・ミュージックのコピーであれば，原曲に似せただけではインパクトが弱いように思う。どれだけ個性豊かなアレンジができるか，そのへんがポイントになってくるのでは？ もちろん自分で作曲した曲も大歓迎だ。地区によって誰が行くかはまだ決まってないけど，古代祐三クンをはじめとするミュージック・スタッフが，鋭い審査をしてくれるぞ。

同様に，『Z'ˢSTAFF』などを使ったグラフィックスや，『シューティング68K』で制作したシューティング・ゲームなどでも芸術祭の参加はOK。パソコン上で制作した創作物なら何でも受け付けちゃうヨ。

Q ボクは芸術祭に作品をださないのですが，予選会場に行ってもいいのでしょうか。

【東京都豊島区・ダルシム命14才】

A もちろん。なにしろ，会場に見にきてくださった人たちに審査員をつとめていただくわけだから。ノミネート作品をひととおり紹介したあとに，来場者のみなさんに投票をしていただくのだ。パソコンや音楽，グラフィックにに興味のある人は，遠慮せずにお近くの会場に遊びにきてください。友人の応援に行くのもいいし，別地区の予選大会を偵察するのもいいぞ。

X68000芸術祭・作品応募規定

●作品基準

オリジナル未発表のプログラム，グラフィックス，コンピュータ・ミュージックなどであること（使用機種・言語を問わず）。

●部門

①ゲーム部門
②ミュージック部門（自作の曲／一般曲・ゲーム・ミュージックのアレンジ等。MIDIも可）
③グラフィックス部門（Z'ˢSTAFF，DOGA等のツールもなんでも使用可）
④その他部門（ユーティリティ／一発ギャグ／パフォーマンス／ビジネス利用／他）

※応募は，1部門につき1人1作（1曲）。1人で複数部門に応募するのは可。団体での制作も可。

●応募方法

プログラム・ディスクに住所／氏名／年令／職業（学校名・学年）／電話番号／開発にかかった期間／開発に使用・利用したツール名／セールス・ポイント／取扱上の注意／動作に必要とする特殊機材をそえ，各地区の応募先に郵送してください。〆切は，その地区の地区大会開催の2週間前必着とさせていただきます。

●応募資格

各予選ブロックの地域の住人であること。

予選大会開催スケジュール

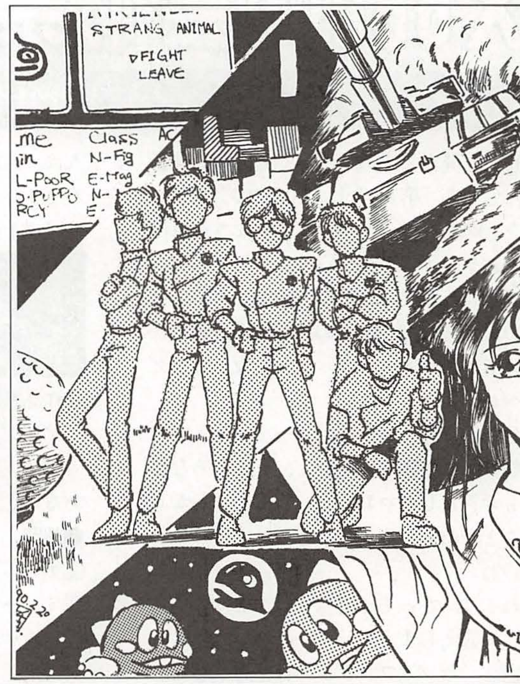
開催日	開催地	対象都道府県	応募・問い合わせ先
7月	四国(高松)	徳島・香川 愛媛・高知	〒760 高松市朝日町6-2-8 シャープエレクトロニクス販売四国統轄・パソコン担当，辻井部長・細川担当 ☎0878-23-4860
8月	北海道(札幌)	北海道	〒063 札幌市西区二十四軒1条7-3-17 シャープエレクトロニクス販売北海道統轄・パソコン営業部，長谷田さん ☎011-642-8111
8月	中国(広島)	鳥取・島根 岡山・広島 山口	〒731-01 広島市安佐南区西原2-13-4 シャープエレクトロニクス販売中国統轄・パソコン担当，青木部長・石井さん ☎082-874-2282
9月	東北(仙台)	青森・山形 岩手・福島 宮城・秋田	〒983 仙台市若林区卸町東3-1-27 シャープエレクロニクス販売東北統轄・パソコン担当，岡本部長・阿部課長 ☎022-288-9111
9月	北関東(宇都宮)	茨城・群馬 栃木	〒320 宇都宮市不動前4-2-41 シャープエレクトロクス販売北関東統轄・パソコン担当，岩田部長・川股さん ☎0286-35-1151
10月	神奈川(横浜)	神奈川	〒235 横浜市磯子区中原1-2-23 シャープエレクトロニクス販売神奈川統轄・パソコン担当，常次部長 ☎045-753-5501
10月	中部(名古屋)	静岡・愛知 長野・岐阜 三重	〒454 名古屋市中川区山王3-5-5 シャープエレクトロニクス販売中部統轄・パソコン担当，山口課長 ☎052-323-5111
11月	北陸(金沢)	富山・石川 福井	〒921 石川県石川郡野々市町字御経塚町1096-1 シャープエレクトロニクス販売北陸統轄・パソコン担当，小林さん ☎0762-49-1181
11月	九州(福岡)	福岡・佐賀 長崎・熊本 大分・宮崎 鹿児島・沖縄	〒816 福岡市博多区井相田2-12-1 シャープエレクトロニクス販売九州統轄・パソコン営業部，北山部長・岩崎課長 ☎092-501-6806
12月	近畿(大阪)	滋賀・京都 大阪・兵庫 奈良・和歌山	〒556 大阪市浪速区恵美須西1-2-9 シャープエレクトロニクス販売近畿統轄・パソコン担当，岡本課長・細川係長 ☎06-631-1181
12月	首都圏(東京)	埼玉・山梨 千葉・東京 新潟	〒162 東京都新宿区市ヶ谷八幡町8 シャープエレクトロニクス販売首都圏統轄・パソコン営業部，福井部長・前田課長 ☎03-3266-8248
2月	補選(大阪)	全国対象	〒545 大阪市阿倍野区長池町22-22 シャープ株式会社・システム機器営業部 ☎06-621-1221

RESCUE + COMPUTER GAME

AVG, RPG, SLG, ACG……何でもこい!

困っているキミへのお助け情報を満載

レスキューCOMPUTER GAME



こんにちはー！　今月は新レスキュー隊のみなさんの独断場となってしまいました（そのおかげで楽をさせてもらっちゃいました……ははは)。

最近，とんでもなく古いゲームのパッケージをたくさん見ることができたんです。マイクロキャビンの『英雄伝説サーガ』とかデービーソフトの『キングフラッピー』，スクウェアの『ジェネシス』（あの白いパッケね）などなど。こんなもんが未だにあるナンテ……と，しばし真っ白に。く，くるってるわ。

（藤井砂姫）

本コーナーはパソコンらアーケードゲームなど，CPUを搭載の装置でゲームを楽しんでいる皆さんのためのページです。解けないゲームや，攻略できないゲームについて，先生方がアドバイスしてくれます。きまりを守って応募してください。

☆AVG

Q 古いのですが，88版『ABYSSII』をやっています。ホバーカーがどうやっても動かせません。持ち物は，日誌，JR，ドライバー，袋，タイル，オノ，カード（スロットに入れました)，クサビだけです。

どーかおねげぇしますだ。

【秋田市・BMII世12才】

A ホーッホッホッ。ホバーカーが動かせないとな。悪いホバーカーですね。助さん角さん，懲らしめてやりなさい。なに？　おまえさん達では歯がたたない？　それはこまりましたね…おや八兵衛さん，何か，良い手でも？

へっへっへ。ご隠居，こんなもんはね，こうしてやりゃいいんですよ。そりゃっ！

これ，八兵衛，ホバーカーを蹴ったりしては…おおっ！　動くではありませんか。いやいや，八兵衛もたまには役に立ちますね。

そりゃないですよ，ご隠居ぉ。

一件落着ですね。かっかっかっかっ…。

（隊員No.24　NAGACY）

Q ボクは今，PC−9801版の『帝王の涙』をプレイしています。かなり最初のほうで行き詰まっています。あのガケっぷちにあるエレベータのところです。「クサビが抜けているじゃないか!!」と言うので，持っていたクサビを入れたところまでは順調にいったのですが，そこからがわかりません。エレベータが動かないのです。「オス　ボタン」とやっても何も起こらないし，その他，いろいろやったのですが全然動きません。どうすればエレベータが動くのか，どうか教えてください。お願いします。

【東京都渋谷区・JAZZ MAN15才】

A ボクもサンザン悩んだこの場面。少々いじわるなのでズバリ教えちゃいましょう。答えは，「PUSH LAVER」でOK。モチロン日本語でもグーだよ。ちなみに，「オス　ボタン」とやって「ナニモオコラナイゾ」と返ってくるのは，エレベータのボタンを押したのではなく，おそらくキミが持っているであろうハコについているボタンを押したということなんだ。

この場面をクリアすればだいたい半分は越えているから，古いゲームだと言わないでガンバッテ解いてしまおう。

（隊員No.24　NAGACY）

★藤井砂姫：げ，そうだったのかぁ。私はここで挫折しました……。

Q X1で『リバイバー』をプレイしています。「アイドラの大洞窟を探す」というところでハマッています。いったいどこにあるんだあ〜。と，いうわけで教えてください。

持ち物は，鎧，剣，盾（普通)，鍵（鉄)，真鋳，赤・青の薬，魔法の鏡，ギルドパス，入場パス，酒，メモ，つた等です。ちなみに英雄度は55です。

P.S.　もっとゴールドたまらないかな〜。

【青森県三沢市・スリーP？才】

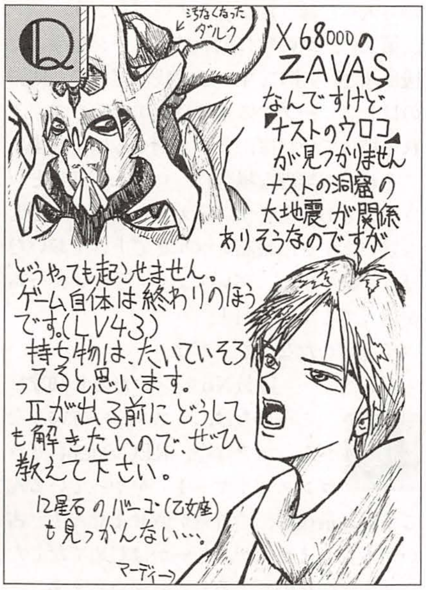
A ASP.久保田の登場だ。何，X1のユーザーか，えらいネェ〜。よし，質問に答えよう。でも，ズバリとはあかさないよ。それがASP.久保田の信条だからね。

ハリシオン王国のどこかの建物に，「イアドック」という人がいるはず。今のキミなら，彼の話を聞くことができる。話を聞いたら，その不思議な場所を探そう。そこで，キミの持っているマジック・アイテムの出番となるワケだ。

さらにキミには，X1ユーザー同士ってことで，もっとゴールドがたまる方法を教えてあげよう。傷薬を買うと100ジーンで5本セットなんだけど，売るときはなんと1本50ジーンで売れるんだ！　これを使えば……。まあ，英雄的かどうかはキミの判断にまかせるけど，ハマッたときは重宝するよ。

（隊員No.22　ASP.久保田）

☆RPG



【宮城県栗原郡・メヒテ？才】

A 「ナストのトンネル」の地震の起こしかたといっても，ボクは，確かトンネルの中を，くまなく歩き回っていたら地震が起きたんだ。もしまだ，地震が起こせなかったら，トンネルの中を歩いて!! ナストのウロコは，それからだよ。

(隊員No.1110　川口晋護)

Q 数々のRPGを解いてきたので，そろそろこれをと思い『サバッシュ』をプレイしています。ギャリバス三兄弟をことごとく倒し，アルフールで，でかい顔をしていると「ラーフの絨毯(じゅうたん)」を手にいれようとの独り言！　翼の塔へと……しかし，階段がないから上へ行けないんじゃないかな……。どうやって上の階へ上がれというんだ。なにか取り残したコース・アイテムでもあるんでしょうか？（レベル35)

【神奈川県藤沢市・おかず17才】

A じつはここ，必要なアイテムは一つもないんだ。では，どうすればいいのか？　1階に兵士がいるのは，わかるよね。1階にいる兵士を3人現れるまでねばると，入口の付近に階段がでるんだ。

(隊員No.1110　川口晋護)

Q 今，ボクは『ダイナソア』をやっています。そこで質問なのですが，城の地下の墓地にはどうやって入ったらよいのでしょう？　宿屋でキリーとウォーレンに会いましたし，必要な物はすべて持っていると思います。おそらく西の開かない扉の向こうに地下墓地に通ずる階段があると思うのですが……。一応，持ち物は，キーリング，水晶柱，聖水，糸巻，ランプ，火薬玉，解毒剤。レベルは全員7です。よろしくお願いします。

【千葉県松戸市・松本晃一17才】

A 今回，一番多かった質問なんだけど，地下墓地へ行くこと以前にどういういきさつで城へ行ったかってことを考えてもらいたいんだけどね。この質問を送ってきた人の大半は神殿で護符を取った後ダイレクトに城へ行かなかったかい？

ウーティスと戦ってグリムから「城に入れたら中のようすを教えてくれ」と頼まれているはずだから……。一度城をでてグリムに会って再び城に行けば，キミが目をつけた西にある扉に変化が生じると思うよ。

『ダイナソア』が解けない，という人に究極の（？）アドバイスを一つ二つ言わせてもらうと，第一に重要だと思われるセリフは書き留めておくこと。黄色の文字は絶対にね。そして面倒でもメッセージ一つ一つに目をとおすこと。第二に，どんなゲームでもいえることだけど，プレイしている間だけでも，ゲームのキャラになり切ってプレイすること。これでも解けなきゃ……どうしましょ。

(隊員No.25　藤吉　彰)

★藤井砂姫：ゲームのキャラになりきるってことは，イ○サ○ダーになれってことですね。

Q 『ダイナソア』(PC-88) ではまってしまいました。

ダリウスの塔3Fにて，<オルリック(ダリウス)>VS.<アッシュ>において，アッシュの攻撃が1発も当たりません。

武器はテスタロッサを使用しましたが駄目でした。1F北東の開かない扉も気になるし。ま，とにかくオルリック（ダリウス）をもとに戻すにはどうしたらいいのか教えてください。ストレスもたまってきて，そろそろディスクを割ってしまいそうです。

【北海道・アッシュに殺されたキリー？才】

A 初仕事の日に山下先生から，佐久間サンでさえ解き終わらなかったことを聞いて，1人悦に入る藤吉です(佐久間先生すいません)。

さて，キミの質問にズバリ答えると，「この戦闘だけに限っては勝つ必要はない」ということです。じゃあ死んじゃうだろ！死んでしまっちゃぁおしまいよ。と思う前に試してみてほしい。ボクはこのあとのシーンは結構好きなところなんだ。おまけとしてもう一つの質問のほうは，ダリウスを倒してから例の開かずの部屋に行ってね（そこまで言っていーのか？)。

ここから先はシナリオも佳境(かきょう)に入っていくけど，セリフだけはちゃんと覚えておこう。ヒントが隠れているから。

(『ダイナソア』をほぼノーヒントで解いた・隊員No.25　藤吉　彰)

★藤井砂姫：私も最近，よーやく終わりました。ばんざーい，ばんざーい。

Q ぐわーっ！　オレは今，『カオスエンジェルス』(MSX2) にはまっている。6階のゴールド・ドラゴンをなんとか倒して，7階（？）に上がったのだが「モンスター」がどうしても倒せない！　MPが少なくなると，EXHEALを唱えてくる。逃げようとすると6階に降りてしまうし，敵に会う前にはどこにも行けない（7階で)。たぶんヤツの後ろにはきっと封印された×××が……。扇子を使っても駄目でした。持ち物は，ブリガンティ，2枚刃の剣，お守り，イモリの黒焼き，雄と雌のカエル，扇子。呪文はHEAL，EXIT，SONIC，EXHEAL，SWIM，UNDEAD，DOWNです。

【千葉県鴨川市・カポシッ15才】

A カポシックン（本名も書いてね）は，最後のボスが倒せないようだね。実際コイツは攻撃力もHPも高いし，おまけにEXHEALの呪文まで知っているイヤなヤツなんだ。でもコイツを倒せばエンディングなのでがんばるよろし。

さて倒しかただけど，正攻法で倒すのはまず無理なのはわかると思う。だから正々堂々と1対1で戦うのはやめよう。悪者相手に道理は通らないのだ。4階にいるあるモンスターの特殊能力を使えば，戦力は倍増！　これでモンスターを倒そう。ついでに言っておくと，キミの装備はまだまだ貧弱。最強武器のド××ンソード（本物）と，最高防具の×ビ×アーマーを装備しておこう。

(隊員No.24　NAGACY)

Q レスキュー隊のみなさん，こんにちは。じつは，PC-9801シリーズの『カオスエンジェルス』で見事に行き詰まりました。塔の4階から先へ進めないのです。レベルは24，HP199です。装備はロングソードに2枚刃の剣，ヘビーアーマーです。

【岩手県盛岡市・こへび14才】

A こへびクン，キミが塔の4階から先へ進めないというのは，ひょっとして忍者が倒せないのかな？　扇子やロングソードを持っているところをみると，たぶんそうなんだろうね。そういうことにして話を進めると，この忍者には絶対殺されてしまうんだ。それでも，彼女を倒さないことには先へ進めない。では，どうするのかというと，自分のスペアがあればいいんだ。いか

な忍者でも，一瞬の間に2人を殺すことは不可能なんだ。だから忍者には自分のスペアを殺させて（何か変だけど），本体が敵と交戦すれば良いというわけ。ちなみに自分のスペアの作りかただけど，あるモンスターの特殊能力を使えばいいんだよん。

（隊員No.24　**NAGACY**）

Q　『ソーサリアン』の不老長寿の水で悩んでいるPC-98ユーザーです。

3日ぐらいかけて三つの水晶のバルブを手に入れたのですが，それ以上先にいけなくなってしまいました。

三つ目ぐらいのバルブをヘンな穴にいれると音楽が変わったりするし，奥に行くための穴もふさがっちゃったりするし・・・（まあほかの穴から奥へは進めたんですがね）。

どーしたらいいんでしょうか，教えてくださいまし。

もっているアイテムは，銀色の音叉と水晶のバルブが三つあるだけです。

【愛知県大府市・14歳だよー14才】

A　ワープロ泣かせのペンネームだこと。この文だと，今一つわかりづらいのですが，「バルブは二つ以上心臓（あなたのいう「ヘンな穴」）にはめてはならない，ということは知っているものとして話します。

音楽が変わったあと，澄んだ音のする扉から奥へ進みます。すると，水晶のバルブのあったところの先に，肉の壁がありますね。じつはここが突破できるようになるのです。その後，今まで「強力な力で押さえられていた」扉を開けると……ほら，ね!!

（隊員No.27　**長谷川真一**）

Q　PC-98の『SELECTED SORCERIAN』の質問です。『それゆけ！ドトーのトライアスロン』で，神のクイズに答えた（誤答なし）あと，「薬をとってきてください」というエビルシャーマンに，家の中に閉じこめられて脱出できません。どうしたらよいのか，教えてください。

やはり，泥棒，骨細工師，乞食，産婆のパーティでなければ解けないのでしょうか（現在のパーティは全員不老不死の農夫）。そうだとしたら，骨細工師，産婆のなりかたを教えていただけないでしょうか。

【広島市・りゅうび？才】

A　あなたの懸念どおり，この4職業がないとクリアできません。で，他の人からも多く質問を受けている，非常になりづらい職業の骨細工師，産婆ですが，つぎの条件が必要です。

骨細工師は，「100才以上の男ドワーフが，DEXを25以上にしたとき」，産婆は，「40才以上の女ファイターがDEXを10以上にしたとき」になれます（私が確認した限りでは）。

年令の面からいって，あなたが不老不死のキャラクターを若返らせていた場合，「ハマった」といえそうです……。

（隊員No.27　**長谷川真一**）

Q　X68000版『イースIII』で，最後のボス「ガルバラン」が倒せないのです。エドガーさんからの情報で，両腕を破壊するのはわかったのですが，それからダメージを与えることができません。どうすればよいのでしょうか。

【岡山県・アドル？才】

A　いやあ，X68K『イースIII』のガルバランって本当に強いんだよね。アクションの苦手なボクもすごく苦労したなあ。よーし，ここは思いっきりくわしくレスキューしちゃうぞ！

まず，ガルバランと対決するために，薬草とプロシアの秘薬，リングパワーMAXポイントをキープしておこう。つまりガーラントは自分の力だけで倒さなくちゃいけないんだ。準備ができたら，いよいよ対決だ！　さて，他機種の場合はプロテクトリングを装備して突っ込めばよかったんだけど，X68K版の場合，プロテクトリングはまったくと言っていいほど役に立たない。ここは，パワーリングを装備しよう。意外に楽に腕を切り落とせるよ。

腕を切ったら，胸の部分を狙うんだけど，シャッターのようなものが開いているときしかダメージを与えられないからね。また，ガルバランが画面外にでてしまったときは，リングをはずして，リングパワーをムダ使いしないようにすると楽だよ。

あとは根性のみ！　がんばってね。（倒すのに1週間かかった・隊員No.23　**いたばし**）

★藤井砂姫：ガルバラン島のガーラントを倒した後に，町へ帰って装備を整えなおすという方法もありますヨ。

Q　PC-9801で『イースII』をプレイしています。クレリアソード，アーマーを手にいれ，いよいよダレスとの決戦になったのですが，どうしても倒せないのです。もしかしたら，装備の点に問題があるのかなァ……と思ってますが。いったい，どうすればいいのか教えてください。

【神奈川県伊勢原市・小池さゆり23才】

A　ダレスは，四つの火の玉を周りに回しながら，一定時間でワープするというボスキャラで，今までとちがい，剣でひたすら切るしかないんですよね。必勝法と言えるほど大したことではないのですが，大事な点を二つあげてみます。

第一にコの字に動くということです。しかも，そのときには火の玉が上からくるところから入ったほうがやりやすいでしょう。

第二に，コの字に動いてダメージを与えた後は，欲張らずに，すかさず抜けだして，部屋のはしでワープするまで待機するのです。これを続けていけば，きっと倒せるはずです。

それでも無理な場合は，レベルが低いということもありえます。備えあれば憂いなしとも言いますし，最高レベルまで上げておいたほうが楽ですよ。ダレスよりも手強いダームが待ってますからね！

（年上のかたなので丁寧な・
隊員No.23　**いたばし19才**）

Q　こんにちは，レスキュー隊のみなさん。ボクは今，RPGの元祖『ドラゴンスレイヤーI』をやっているんですが，最後の三つ首竜が倒せません！　古いかもしれませんが，どーかはじめてだしたレスキューなのでよろしくお願いします。

ついでの㊙：『ドラゴンスレイヤーIV』で2章のモンスター，アジンがレスの杖を持っています。レス1の効果があります。

【香川県高松市・くっちゃんひろや15才】

A　最近のゲームファンは，ドラスレにIがあるなんて言っても，ピンとこないんだろうなぁ。うん，ドラスレも変わったよなぁ……（しみじみ）。

さて，質問に答えると，まず，STRENGTHがウン十万は必要。しかし，力だけでは百獣の魔王ドラゴンは倒せない。ここはひとつ，頭を使ってほしいね。

このドラゴンには三つも首があるのにもかかわらず，首が回らない部分（つまり安全地帯）があるんだ（借金でもしてるのか？）。ただ，問題なのはそこへ行く方法。まっすぐ行っても，バーベキューにされるのがオチ。

キミが十分に能力を持っているなら，天空より舞い降りて……その場所が正しければ，ドラゴンはもはや敵じゃないぞ！　もっとも，ドラゴンを倒したあとのほうが，問題なんだけどね。がんばれ！

（隊員No.22　**ASP.久保田**）

Q　PC-8801版の『ドラゴンスレイヤー　英雄伝説』で黄金の鍵が見つかりません。

シーラスという魚が食べているのと，そのシーラスをヨルドの港の人が釣ってくるというのを知っていますが，ヨルドの港の人が帰ってきません。

シーラスを釣ってくるにはどうしたらいいでしょうか？　教えてください。

【大阪市・高井雄介？才】

A そこまで知っているなら周辺の町の人々にこまめに話を聞いてほしかったぜ。

それじゃあ教えちゃおうかな。ラヌーラ王国に入って最初の町スエルにも漁師がいたのをおぼえているかな。その漁師に話を聞くと，ヨルドの漁師が大きなシーラスを釣ったというナイスな情報が得られるわけだ。それからヨルドに行ってみれば黄金のカギを飲み込んだシーラスが釣り上げられてるわけさ。どうだまいったか……。しか〜し！　ヨルドの漁師はスグにはくれないぞ。まあそのへんは会話を聞いていればちょちょいのちょいさ。

がんばてちょーよ！

（隊員No.26　若林大亮）

Q 『ファイナルファンタジーIII』についてなのですが，「たまねぎ剣士」の最強の武器・防具のオニオン・ソード，オニオン・アーマー，オニオン・ヘルム，オニオン・シールド，オニオン・レットはどこにあるのですか？

現在のパーティはナイト，忍者，導師，賢者でレベルは55〜56です。

P.S.オニオン・ソードは一つ持っているのですが，これはジョブ・チェンジの際，ラグナロクがオニオン・ソードに変わってしまったのです。

【香川県善通寺市・CHE!23才】

A お答えしよう！……オニオンの装備だが結構いやらしい隠しかたをしているぞ。じつは宝箱の中ではなくて敵を倒すとでてくるのだ。ズバリその敵は○○○○なのだぁぁぁ……！　イエロー○○○○はオニオンの装備を必ずくれるがレッドとグリーンはエリクサーの場合があるぞ。まあどの○○○○が何の装備をくれるかは自分で確かめてくれたまえ。そうそう，○○○○は最後の塔にいるからがんばってちょーよ！

（これがまた○○○○がなかなか現れてくれないのよ）

（隊員No.26　若林大亮）

☆SLG

Q 『ファーストクィーンII』の質問です。パルティアを味方に引き入れると，青色の象の部隊が自分の支配下になりますが，この象の有効な使いかたを教えてください。最前線にもって行くと，すぐに死んでしまうのです。

【東京都・緒方　三郎？才】

A 先月やっとクリアした『ファーストクィーンII』の質問かぁ。それじゃ，パッと答えちゃいましょう。

象さんに限らず，大型キャラは見栄えはいいのですが，多数の敵から攻撃を受けやすいし，飛び道具にも命中しやすいという，大きいがゆえの致命的な弱点があります。象さん部隊が手に入るのはゲームの後半なので，彼らを最前線の強力な敵部隊と戦闘させるのは適切ではありません。犠牲がでてもいいというのなら話は別ですが。

ここは思い切って南の「カンネーの砦」に配置して，万一アレクサンドリアが挙兵したときの押えの部隊として使いましょう。アレクサンドリア側も白い象をだしてくるので，象の格闘を見ることができますよ。

（猪野清秀）

Q 呉ソフトウェア工房の『ファーストクィーンII』（98版）について質問します。フランク軍とパルティア軍の両方を味方にする方法があると耳にしたのですが，それは本当でしょうか？　もし本当だとすると，どうやればいいのでしょうか？教えてください。

【新潟県・西川　勝？才】

A パルティア軍を味方にするには，パルティア王の頼みを聞いて，さる所で手に入れた宝の山を渡すことは知っているよね？　しかしパルティアとフランクは仲が悪いがゆえに，“パルティア軍を味方にした時点で”フランク軍は敵になってしまうのだ。

それならどうすればいいのか？答は簡単。“パルティア軍を味方にする前に”，フランク軍を味方につけてしまえばいいのだ。

しかし主人公自身がフランクへ行ってもフランク王を説得することはできない。フランク王の息子のイヤン王子の助けが必要なのだ。

イヤン王子はゲナブの森のどこかにいる。王子をチームに引き入れてさっさとフランクへ向かうのだ。注意しなければいけないのは，王に謁見（えっけん）するときにはコントロール・キャラを王子にすること。これでフランクの親衛隊などが味方につくぞ。

その後でパルティア王に宝の山を渡せばバッチグー，なのだ。

（猪野清秀）

☆アーケード

Q はじめまして，パイロット007です。『トップランディング』の2面以降！あの風のせいでクラッシュしてしまいます。どうやったら着陸できますか？　今のところ3面までいって206点はとれたのですが…。どうか教えてくださいっ!!

【千葉県市原市・パイロット00710才】

A どういうクラッシュのしかたかわからないので何とも言えませんが，おそらく「一度滑走路に着地するのに，そのあとはみでる」という状況ではないでしょうか。

模型で説明すれば手っとり早いのですが，千葉まででかけるのも大変ですから，簡単なたとえで説明しましょう。車で車線変更する際，ハンドルをきって，もとに戻しただけでは，道からはみでてしまいますよね。反対にきってはじめて車線変更になるのです。このゲームでも同じで，「このままでははみでるっ」と感じたら，反対方向に操縦桿を倒し，軌道を修正すれば良いのです。

このあと7,8面になると，つむじ風のようなところに着陸する羽目になります。

（本当はパイロットになりたかった・
隊員No.27　長谷川真一）



【大分県日田市・QERIOUS？才】

A いま，とても熱い『ストリートファイターII』の質問だね。春麗や本田なんかは連発技を持っているから20秒以上残して楽々パーフェクトがとれるんだけれどもガイルだと少しつらいんだよね。ここは大キックの連打でせめてみよう。大キックは1発1発は遅いけど，破壊力がかなり強いのだ。

車の上側を立った状態で，大キックで破壊したら，あとはしゃがんで大キックで回っていればOK！　タイムがなくなる前には全部破壊できて，めでたくパーフェクトがとれるはず。

打倒ベガまでの道のりは遠いけどがんばってね。

（ダルシムがお気に入り・
隊員No.21　鹿島五郎）

読者が創る……… ベーマガ㊙情報局

ヴァリスIII

㊙ メガドライブ版の『ヴァリスIII』で，三つのテストモードを見つけました。

やりかたは簡単です。タイトル画面でつぎのコマンドを入れるだけです。

1.A，B，Cボタンを押しながらスタート・ボタンを押す。そうすると優子がでてきてサウンド・テストになる。

2.左上とA，Cボタンを押しながらスタート・ボタンを押す。するとビジュアル・セレクトになります。

3.右下とBボタンを押しながらスタート・ボタンを押す。すると効果音を聞くことができるようになります。

【神奈川県藤沢市・MELRIN15才】

ロードモナーク

㊙ PC-98版の『ロードモナーク』で，ふつうFM音源ボードを付けていると自動的にFM音源でゲームがはじまりますよね。それをむりやりBEEP音にしてゲームを楽しむ方法を見つけました。

やりかたは簡単で，ゲームを立ち上げるときにシフトキーを押し続ければいいだけです。

【京都市・K象17才】

HELL FIRE

㊙ メガドライブ版の『HELL FIRE』で，宇宙人のような隠れキャラを発見しました。

だしかたは，6面で，ある特定のクレーター（彼数あります）を後方ショットで数発撃ち込むだけです。隠れキャラを出現させると5,000点が入ります。ちなみに他のショットでも5,000点は入りますがキャラはでません。

【神奈川県川崎市・JEN19才】

イースIII

㊙ PCエンジン版の『イースIII』で，セーブエリアを増やす方法を見つけました。

やりかたは，パスワード入力画面で「よしのずい」と入力します。そうすると「パスワードがちがいます～」と表示されます。そのときにレベルアップのときに流れる音が鳴ったら成功です。「いいえ」を選びパスワード入力画面から抜け，IIボタンを押してロード画面にしてください。ロード画面になったらパッドの右を押すと新しくセーブエリアがでてきます。ちなみに『イースI・II』と同じようにオプション・モードもでます。

【奈良県磯城郡・LSDC？才】

アマランス

㊙ PC-98版の『アマランス』で，お金を無限に増やす方法を見つけました。

やりかたは，ちょっとたいへんだけど，とにかく7万GELT貯めてください。そうしたらモンドブリル（月の眼鏡）を買ってください。あとはそれをすぐに売るだけです。そうすると20万GELTで買ってくれるのでかなりの儲けになります。

【愛知県名古屋市・菊谷知海？才】

パラソルスター

㊙ PCエンジン版の『パラソルスター』で，敵キャラをすべて止めてしまう方法を見つけました。

やりかたは，黄色い時計がでてきたら（どの面でもいい）それを取り，敵を止めます。そうしたら自機を止まっている敵にぶち当てて殺してください。全滅したらコンティニューでもう一度ゲームをはじめてください。するとあら不思議，すべての敵が止まっているじゃあーりませんか。

【東京都足立区・パラソル？才】

信長の野望・武将風雲録

㊙ PC-98版の『信長の野望・武将風雲録』で，お金を増やす方法とデモ画面を見る方法を発見しました。

・お金を増やす技（要マウス）

ゲームをはじめたあと，お金を0にしてください。そうしたら調略の中の誘降コマンドで，お金を使って好きな武将を説得します。このときに金額を聞いてきますのでBARを使って6万くらいを指定してください。誘降に成功すると残りのお金が手に入ります。

・デモ画面を見る技

BディスクをAドライブに，ユーザー・ディスクをBドライブにいれて起動するだけです。



▲製品版を買って，デモを見る？

〔千葉市・渡辺義之13才〕

㊙ PC-98版の『信長の野望・武将風雲録』で，ミュージック・モードを発見しました。

普通にゲームをして，普通に全国統一をしてください。そうしておくと，もう一度遊びたくなったときにはミュージック・モードがあるでしょう。

【神奈川県藤沢市・杉本　崇13才】

サンダーフォックス

㊙ アーケード・ゲームの『サンダーフォックス』で，隠れキャラを発見しました。

だしかたは，1回もダメージを受けずに2面の最初木箱を開けるだけです。中から原始人みたいなキャラがでてくるはずです。

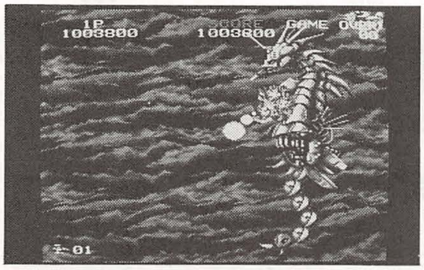
【愛知県半田市・榊原共秀19才】

ダライアス・ツイン

㊙ スーパーファミコンの『ダライアス・ツイン』で，ボスの安全地帯を見つけました。



▲ハサミを壊さないと飛んでくるぞ（ラウンド4）



▲昔は最終面のボスだったのに(ラウンド7)

場所は写真のとおりです。しかし，倒すまでに時間がかかりすぎるので，ボスが逃げてしまいます。そのときは臨機応変に避けてください。

〔福島県いわき市・**おくとぱすがりん17才**〕

情報局長：通るコースによってエンディングがちがうらしい，その数とそのコースどりを調べるのだ。それと自機を50機に増やす方法とかもあるらしい，報告を待つ！

ヴァリスIII

PCエンジンの『ヴァリスIII』で，「恐怖!! ATOMIC今井もビックリのストーリー変化技，これでキミもヴァリスマニアだ（ウッフン）」という㊙を見つけました。

やりかたは，オープニングでグラメスが裏切り者を殺し，そのあとアップになって剣を構えたグラメスがでるときに，剣が一瞬光ります。そのときにRUNボタンを押してください。

そうすると，つぎの写真のようなストーリーに変化します。



〔東京都港区・**ベトナム料理屋ジミーみやがわ17才**〕

ソルフィース

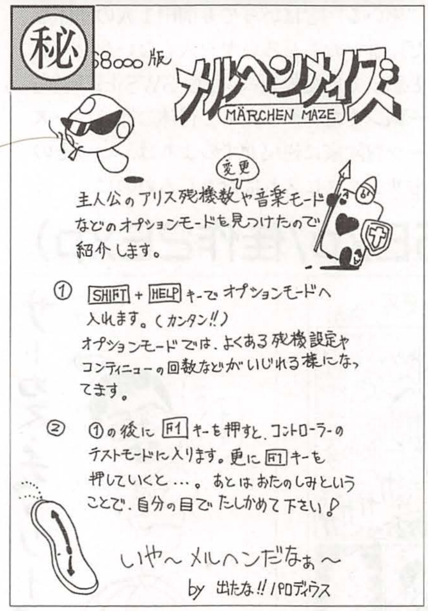
X68000版の『ソルフィース』で，地球が回っているところのメッセージを変える方法を見つけました。



やりかたは，コントロール・キーを押しながら立ち上げるだけです。

〔東京都品川区・**ゴタンダー？才**〕

メルヘンメイズ



〔埼玉県川越市・**日なた!!パロディウス18才**〕



〔大阪府寝屋川市・**西谷勇樹16才**〕

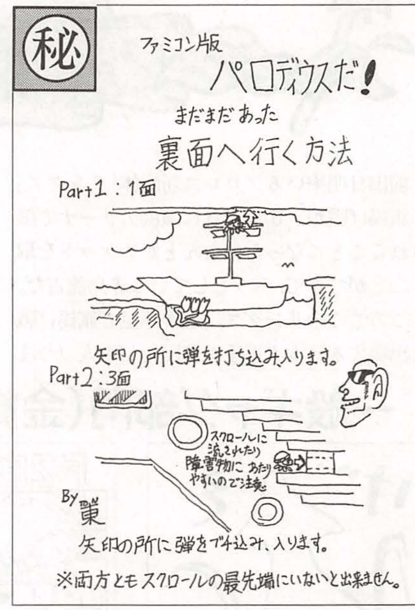
パロディウスだ！

ゲームボーイ版の『パロディウスだ！』で，コナミ・隠しコマンドが使えることがわかりました。

ゲーム中にポーズをして，上，上，下，下，左，右，左，右，B，Aとボタンを押します。すると，レーザー，オプション×2，ミサイル，バリアが付きます。

ただし1周に1回だけです(コンティニューしてもだめ)。

【愛知県半田市・**榊原共秀19才**】



〔奈良市・**TON東？才**〕

ローリングサンダー2



〔神奈川県横浜市・**いろせ秋代**〕

㊙情報大募集

このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン・ゲーム他ファミコン，PC Engine，メガドライブなどの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。みなさんが自分で発見した㊙に限ります。ただし，プログラムのバグ等による珍現象は㊙とはみなしません。

くれぐれも，他誌との二重投稿はおやめください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ㊙情報局」係

新・読者の闘技場

前田日明率いるプロレス新団体「リングス」の旗揚げ戦が，5月11日に横浜アリーナで催されることになった。なんとかチケットを取ることができて，ホッとしている赤鳥龍吉だ。ところでこのリングス，選手不足で旗揚げ戦に出場する日本人選手は前田ただ1人（つまり“率いる”とはいっても前田1人の団体なのだ）。誰かおもしろいヤツ入らないかなーなどと思っていた矢先に「北尾，SWS正式解雇」の一報。またウサン臭くて得体の知れないスポーツ冒険家に逆戻りするよりは，いっそのことリングスに入ればおもしろいのに。

顧問：赤鳥龍吉（あかがらすたつきち）
（闘技場専門ライター）

一般ギャグ部門（金賞5Exp/佳作2Exp）



静岡県浜松市・山村 真（7Exp）
JICC出版局から現在絶賛発売中の手塚一郎先生最新作『弦奏王』（定価1,100円税込み）を早速ネタにもってきた山村。「一家に1冊」とは手塚先生の談。



埼玉県北本市・あーる・ないん（9Exp）
このハガキのポイントは最後のコマの「局長ギブアップ」という台詞だそうだ。「悪夢」も何も，生きてるからこそ見られるもの。交通事故だけは気をつけろよ，と赤鳥龍吉は思うのだった。



大阪府三島郡・KZK（2Exp）
今月の「おすすめ中古基板」は『サーカスチャーリー』だそうだ。ちなみにチャーリー浜の奥さんは「靴を買う」と外出したまま，2年半も戻らないという。



石川県加賀市・魔法使い！すがの（28Exp）
彼には彼なりの事情があるだろう。そっとしておいてやればいいのに。売れない芸人をいじめてどこが楽しいのやら。今月号で，一部では「赤鳥龍吉は彼だ」との説もあるやんま先生が，元ネタのゲームを紹介している。



静岡県浜松市・山村 真（7Exp）



滋賀県甲賀郡・士ロ三尺（2Exp）



埼玉県越谷市・オイデ¥A$U（16Exp）



東京都調布市・陽の字（28Exp）



鳥取市・コレラキン（24Exp）



石川県加賀市・魔法使い！すがの（28Exp）



埼玉県北本市・あーる・ないん（9Exp）



東京都調布市・陽の字（28Exp）

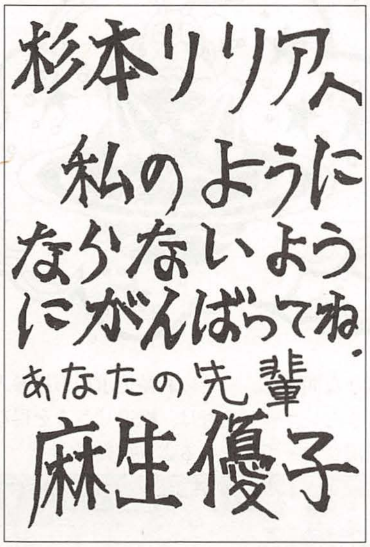


鳥取市・コレラキン（24Exp）



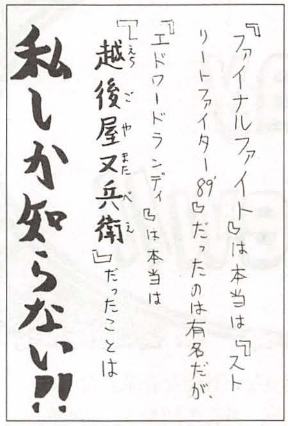
埼玉県越谷市・オイデ¥A$U（16Exp）

文字ネタ部門（金賞5Exp/佳作3Exp）

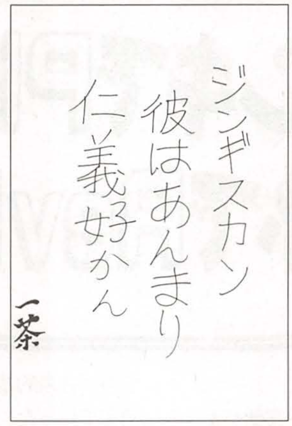


埼玉県富士見市・YUJING（7Exp）

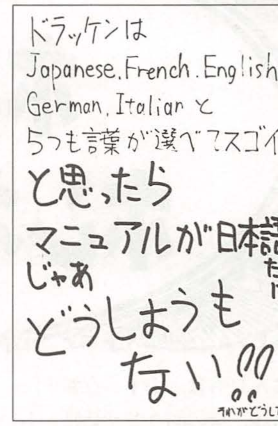
これで二度目の登場のYUJING。本名がモロバレのペンネームがイカすよな。とある雑誌のアイドル写真のコーナーで2位を獲得していた杉本理恵だが。



岡山市・みやぢすけたろう（11Exp）



埼玉県川口市・森田 雄（5Exp）



神奈川県横浜市・つげ善春（3Exp）

一瞬「何だー！？」と考え込んでしまいそうなみやぢの作品。それにしてもペンネームで著名な実在する人の名前を語るのはナシにしようぜ，情けないからよ。せめて1文字変えるとかしたらどーだ？

ストーリー部門（金賞5Exp/佳作3Exp）



千葉県流山市・えすてて！（8Exp）



千葉県流山市・えすてて！（8Exp）



新潟市・スーパードクターDAN（11Exp）

それにしても今月は『STREET FIGHTER』のネタが多かった。とくに紅一点の春麗を使った下品なヤツ。そんなのばかりを見ていたせいか，下品でないとゆーだけで，えすてて！のハガキを2枚も採用してしまった。

体感ゲーム大予想部門（金賞5Exp）



長野県伊那市・ファム（5Exp）

レベルの低下から，今月は1枚のみ採用となってしまった体感ゲーム部門。これを見ていた石井弘一先生いわく「得点は獄中で作った家具の売り上げで決まるのかな」だと。なかなか奥が深いかもしれぬ。

新・読者の闘技場・レベルアップ一覧表

レベル	必要Exp	氏名の級数(サイズ)
1	1	7
2	5	9
3	10	11
4	15	13
5	20	15
6	25	16
7	30	18
8	40	20
9	50	28
10	60	50

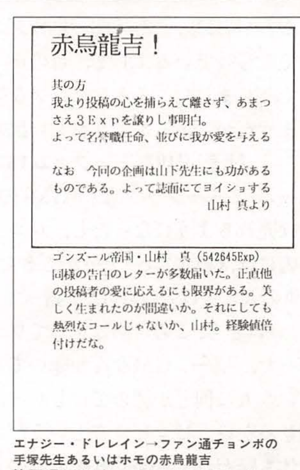
新・闘技場参加之掟

本闘技場は，91年10月号の時点で最高レベルの人物を優勝者とし，賞品であるスーパーファミコン本体＋『ボンバザル（予定）』を授与してその栄誉を称える。レベルアップは，左の表に準ずるものとする。なお，レベルが上がるごとに，氏名の掲載サイズが大きくなっていくので，心してかかること。

ただし，今シリーズには特別ルールが一つある。「今月の大ボケ」に選ばれた者は，指名した他の競技者1人にエナジー・ドレイン（相手を1レベル下げる必殺技）をかけることができるのだ。

よって，参加者は，ハガキの表に必ず「エナジー・ドレインの相手」を明記すること。このシステムにより，戦いはさらに熾烈を極めることになるであろう。投稿は「新・読者の闘技場」係まで。挑戦を待ってるぞ。

今月の大ボケ



赤鳥龍吉！

其の方
我より投稿の心を捕らえて離さず、あまつさえ３Ｅｘｐを譲りし事明白。
よって名誉職任命、並びに我が愛を与える

なお　今回の企画は山下先生にも功があるものである。よって誌面にてヨイショする
山村 真より

ゴンズール帝国・山村 真（542645Exp）
同様の告白のレターが多数届いた。正直他の投稿者の愛に応えるにも限界がある。美しく生まれたのが間違いか。それにしても熱烈なコールじゃないか、山村。経験値倍付けだな。

エナジー・ドレレイン→ファン通チョンボの手塚先生あるいはホモの赤鳥龍吉

静岡県浜松市・山村 真（7Exp）

「甘んじて受けよう。先日25才になったばかりだが，24才に戻ったようなものか」とはこの知らせを聞いた手塚先生の談。今月は載ってんだろーなー，ファン通。

●エナジー・ドレイン情報……今月の大ボケ，静岡県の山村 真はエナジー・ドレインの相手に「ファン通チョンボの手塚先生あるいはホモの赤鳥龍吉」を指名してきた。いいかげんにしろよな，山村。1人芝居は空しくないか？

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



こんにちは，山下 章です。

近頃，身の回りで「結婚」という言葉がよく聞かれる。大学の追いコンの席で，いきなり入籍を発表するヤツがいれば（相手はうちの大学の外人講師，年の差は15才！），塾で教えていた生徒で，先生であるボクよりも先に結婚してしまう女の子もいる。就職して2年目で結婚資金を貯めはじめたヤツがいれば，電撃的な婚約発表を狙っているヤツもいる。赤烏龍吉も，見合いに憧れているらしい。龍吉と見合いをしてもいいという，ナイチンゲールのごとく献身的な女の子がいたら「赤烏龍吉とレッツお見合い」係までお手紙ちょうだい。龍吉よ，期待せずに待っていろ（ああっ，なんて世話やきなボク）。

☆ゲーム・ミュージックに関する2題

最近とってもうれしいことがあったので報告します。

私の母は保育園の保母をやっているんですが，ある日私に「室内運動会に使えるようなGMある？」と聞いてきたんです。私は『マーベルランド』のCDを貸しました。たぶん競技のバックに使う程度だと思っていました。ところが3日後，「あの曲，創作ダンスに使わせてもらっているよ」と，母の声。非常にびっくりしました。どんなダンスなのかはわかりませんが，とってもうれしい出来事でした。　【長野県伊那市・ファム16才】

ゲーム・ミュージック（以下GM）のCDは売れるようになったし，レコード店には，GMのコーナーができた。今やGMは世の人に受け入れられたと言ってもいいだろう。けれども，このGMはかつてウチらが好きだった，「えー，GMなんか聴いてるのー？」という人に何とか認めてほしかった，あの音楽じゃない。ピコピコ音というだけで音楽性自体も疑われ，音楽的基礎もあやしい——でも好きだったあの音楽は，どこへ行ってしまったのだろうか。

プロが数多く参入し，彼らの言う，それまでの「音楽的基礎のない貧弱な音楽」たちは消えていった。だが，あえて問おう。音楽的基礎とは何だろうか。既存の音楽を作ろうとするときに必要とされるものであって，特殊なGMには本来必要ない，いや，むしろ使うべきでないと思うのだ。

「ゲームに合った音楽」が求められる。しかし，教会のシーンには，バロック音楽を流せば合うだろうといった安直なものが多すぎると思う。それは借り物だし音楽的に何の進歩もない。合う合わないというのは慣れである。教会＝バロックにしても，TVで教会が映るとバロック音楽等がセットで流れていたから「合う」と思うだけ。自分のゲームには自分のイメージする曲を付けてやれば，ゲーム中何度も流れるうちに「意外と合ってるじゃん」とプレイヤーは思ってくれる（『ソーサリアン』がいい例である。よくよく考えれば「地下に何でこんなポップな曲が？」と気づくが，合ってるんだよなぁ）。

かつてのGMは完全に独立したジャンルとは言い難かった。ロックっぽい曲，映画っぽい曲を作ろうとしていたのも多かった。

しかし「ぽい」ぶん，GMらしさが詰まっていた。その証拠に，プロがアレンジするとその部分がなくなっていて，「普通の音楽」になってしまっていると思った人も多いはずだ。

今やGMはもはやGMではなく，他ジャンルの音楽をゲームに付けただけのものが多すぎる。今のGMの曲がつまらないと言っているのではない。それなりに良い曲も多い。しかし，それは他ジャンルでも聴けるものばかりなのだ。GMならではのおもしろさがないのならば，GMというジャンルわけは意味がない。他ジャンルの寄せ集めにすぎない。

それまでの音楽的基礎や手法によって作業的に作られる音楽から離れた，プロ，アマ関係ない，何でもあり……なのがGMではなかったか？　自分の作ったゲームに流したくて作った音楽たちを忘れないでほしい。

【東京都東村山市・TPM.CO？才】

■山下：安直に発売されるCDが多すぎるのも大きな問題だ。一時の利益追求に市場参入してきたレコード会社は，撤退せざるを得ない状況になってきているようだけど。

☆コインゲームについて初投稿

最近のコインゲームで使用する「メダ」の市場価格は，いったいどうなっているんでしょう？　以前までは100円で10枚以上借りられたはずのメダルが，わが仙台市やその他の地域では，いまや100円で，たった3〜5枚程度しか借りられなくなっているのです。たしかにコインゲームのプロには何千枚もだせる人がいて，店の経営に大きな負担にもなるでしょうが，プロでもなんでもない単なるコインゲーム愛好者の私にとって，この値段はとてもつらいことです。

私はたった1時間遊ぶだけでも，軽く1,000円は使ってしまいます（単に下手なだけか）。どうかコインゲーム設置店のかたがた，コインの枚数がたった1枚増えるだけでも，消費者の私たちにとってどれほどうれしいことか，もう少し考えてほしいです。よろしくお願いします，本当に……。

【宮城県仙台市・輝け！キャシャーン？才】

■山下：ボクがよくコインゲームで遊んでいた頃（10年前ぐらいか）も，100円で10枚の店と，200円で10枚の店があった。その差は大きくて，お金がなかった当時，100円で10枚の店にばかり通っていた記憶がある。ただ，コインゲームは，どちらかというと，お金を持っている大人対象のもの。ゲーム・センター側としては，それに合わせて枚数設定をしているのだろう。

☆アーケード・ゲームの1プレイ100円に感謝

読ホンに掲載されている文章は，どうも批判的なものが多いようです。そこで今回は，個人的に日頃から快く思っていること，「アーケード・ゲームの1プレイ100円」について，意見を述べてみたいと

思います。デパートの屋上では1プレイ30円や50円だったり，大型きょう体を使っているものにはもっと高いものもありますが，ここではあくまでも100円として話を進めていきます。

まず，100円という値段は，アーケード・ゲームが日本に登場した頃からまったく変わっていないということに注目してください。この間，物価は少しずつですが上がっています。ベーマガもボクが買いはじめた頃は380円でした。ファミコン，パソコンのソフトの値段も上がる一方です。それにも関わらず，アーケード・ゲームは100円のままです。消費税が導入されても，103円という半端な値段にはならず，ちゃんと100円のままでいました。

ボクは，100円という値段そのものではなく，それを変えないでくれているゲーム・メーカーのみなさんに快く感じているわけです。このように考えてみると，100円という値段が安く感じられるのではないでしょうか。

【新潟県佐渡郡・山田直行17才】

■山下：「コインゲームについて」とは対照的な投稿だ。アーケード・ゲームはいつまでも100円であってほしいよね。

☆続続・光栄のゲームを斬る

このコーナーにSLGの意見が増えてきたことは，PC98版で光栄のゲームをすべてやってきたボクにとって，とてもうれしいです。そこで，初投稿ながらちょっとばかり光栄のゲームを斬ってみたいと思います。

まず三考葦人さんの意見では，『ランペルール』がシステムを全然変えていないと言っていますが，あなたはシステムを一新してほしいのですか？　このゲームはナポレオンの権力が少しずつ大きくなっていくさまをうまくゲームにしているし，何と言っても統一するまで強敵と呼べる敵が残っていたのが，良かったと思うんですがねぇ。

だいたい光栄のゲームはシステムをほとんど変えなくても売れるんだから，大きく変えるはずがないんですよ。だからボクが光栄さんに言いたいのは，そのシステムの変えかたです。

たとえば，全国版→群雄伝→風雲録や，三國志→三國志IIという変えかたに疑問を感じます。もとの良いところを伸ばすどころか，消してしまっているのではないですか。『全国版』や『三國志』はレベルさえ変えれば自分がうまくなっても何度でも遊べたのに，『群雄伝』『風雲録』『三國志II』は最高のレベルでプレイしても，自分の国が5，6か所になると，勝ちが見えてもうやる気が失せてしまいます。どこが上級者向けなんでしょう。

思考ルーチンを強化することができないなら，レベルを上げたら初期値にハンデをつけるのは当然ではないのですか？　SLGというのは初心者から上級者までできるべきだから……とはいっても，ただハンデをつけるだけではおもしろくないので，そのハンデのつけかたをランダムにしちゃえば，と思うのですがどうでしょうか。つまり，初期値が良くてハンデも大きな大名は，どんどん領土を広げていくわけです。システムソフトの『天下統一』は，そういう点でうまくやっていると思います。

また，米孔明さんは能力値を隠すのは反対とのことですが，解決案としてこういうのはどうでしょう。まず，『三國志II』のように二つのモードを設定します。仮に名付けるなら，「史実モード」は，今までのようなゲーム。「仮想モード」は，システムソフトの『インペリアルフォース』のように，国の初期値だけ同じで，武将の名前や能力値をランダムにコンピュータが決めてしまうゲーム。後者は，能力は仕官して5年たつまでわからず，5年たつとA～E評価がつけられ，10年たつと10段階評価，そして20年たってはじめて100段階評価がされるというものです。そうすれば感情移入はしにくくなるでしょうが，まさに未知の戦国時代を満喫できると思います。

最後にもう一つ言いたいのは，あまり論じられていない『水滸伝』についてです。『群雄伝』の影になってあまり売れなかったようですが，政治といい，戦闘といい，システム(目的が異色だったり，タイム・リミットがあることなど)といい，光栄に限らずすべてのSLGの中でイチオシです。初心者には少しむずかしいかもしれませんが，まだやったことがないという人は，近くのパソコン・ショップに走りましょう（別に光栄の宣伝をしているんじゃありませんよ)。

【大阪府泉南市・ブンペリンガー17才】

■山下：光栄のSLGがブランドとして確立されてきたからこそ，いろいろな意見がでるわけだね。

☆ゲームのタイトルも重要なファクターだ

ボクが最近気になっているモノは，「ゲームのタイトル」です。

知っている人もいると思いますが，その昔，海外には『ドラゴンクエスト』という名のTRPGが存在していました。同名の日本のコンピュータRPGシリーズが海外版で改題された理由は，おそらくここにあるのでしょう。

そして，今度バンダイからでるファミコンゲーム『ルーンマスター』も，他社が同名の（ちがう内容の）ゲームをすでに発売しています。

たぶんこの2例とも単なる偶然とは思いますが，最近のゲーム（とくに外国かぶれの中世ファンタジー調のゲーム）のタイトルは，ほとんどが横文字の単語2，3個の組み合わせで，(言っちゃ何ですが）オリジナリティーが全然感じられません。

他社の有名ゲームにタイトルを似せて，まちがえて買わせようなどと考えている姑息(こそく)なメーカーがあるとは思いたくありませんが，ゲームのタイトルは，そのゲームを印象づける重要なファクター（要素）の一つですので，各メーカーのかたがたには，他社ゲームとのバッティング（かち合い）を防ぐための情報集めを，そして何よりも，自社のゲームに絶対の自信と誇りを持てないままで商品化することのないよう希望します。

【北海道札幌市・一天地六？才】

■山下：やっぱり『ゼビウス』『ウィザードリィ』とか『カース』(笑）は秀逸なネーミングだよね。

☆シューティング・ゲーム分類学

アイデア不足と言われつづけて？年のシューティング・ゲーム。本当にそうなのかを調査するために分類してみました。

〈主力武器〉

①他方向弾（バルカン)……縦スクロールに多い武器(『達人』『イメージファイト』のバルカン7など)。また，『オーダイン』や『パロディウスだ！』の3-WAYや，『グラディウス』『モンスターレア』の前後弾もここに入る。

②レーザー（貫通力のあるビーム)……『グラディウス』のレーザーの他に，『達人』のグリーンレーザーや『R-TYPE』のレーザー，『イメージファイト』のサーチレーザーなどさまざま。ほとんどのシューティング・ゲームに使われている攻撃法だ。

③リング（リップル)……『グラディウス』に登場したものの，あまり使われていない武器。『イメージファイト』のリングレーザーなどがある。

④ウェーブ……『フェリオス』などに使われるが，ありそうで全然使われていない武器(PCエンジンの名作『ガンヘッド』にあるから書いただけ)。

⑤ブーメラン……『サンダークロス』『フェリオス』に登場。これもあんまりないね。

⑥ミサイル……『アトミックロボキッド』『モンスターレア』に登場。補助武器には多いが，主力武器に使われることは，あまりない。

⑦波動弾（ため撃ち)……『R-TYPE』に登

場して，またたく間に広まった攻撃法(『ムーンウォーカー』『宇宙戦艦ゴモラ』など)。ナムコに比較的多い(『フェリオス』『ドラゴンセイバー』『メルヘンメイズ』など)。

——以上を見ると，やはりグラディウス・シリーズ，アイレム・シューティング・シリーズは名作だなと思いました。ほとんどのシューティング・ゲームは①②⑦ぐらいではないでしょうか（主力武器というのは，いつも連射していて，攻撃の中心となる武器，補助武器はその他の攻撃法）。

〈補助武器〉

①ボンバー……東亜プランの作品に登場して人気を得た。縦スクロールのゲームに多いが，ボンバーがあると「東亜型ゲーム」と言われたりする(『雷電』『トライゴン』など)。横スクロールのゲームには，ほとんどない。

②ミサイル……『グラディウス』にでてくる武器だが，他のゲームではほとんど見られない(『オーダイン』にも使われている)。また，全然ちがうが，ホーミング・ミサイルなどもここに入れてしまう(『雷電』『ジェミニウイング』など)。

③スピード・アップ……評判が良くないくせに，ほとんどの作品にでてくるパワーアップ。『イメージファイト』のように簡単にスピードを変えることができるものもあるが，ボクの理想は『究極タイガー』のように，スピードが一定のもの。
下手な人はうまくスピードが変えられないのだ。

④オプション……うまい人にはとても便利なパワーアップ(ボクには使いこなせない)。『グラディウス』はもちろん，『フェリオス』や『サンダークロス』にも使われている。

⑤シールド（バリア）……『ダライアス』ののように全体的に守るもの，『グラディウス』フォース・フィールドのように前方だけのもの，『R-TYPE』のビットのように上下を守るものなどたくさんある。

代表的なものを集めたら，少なくなくなってしまった。調べてわかったことは，これ以外の攻撃法（つまり，オリジナリティあふれるゲーム）も少しはあるということ。他に気づいたことがあったら，だれか教えてください。　【愛知県名古屋市・ゴルゴJr？才】

■山下：おおっ，VGGコーナーが復活したかのようだ。
とはいえ，どうせなら「これ以外の攻撃法」を採用しているゲームのほうを書いてほしかった。この分類に追加・異論のある人もいると思う。投稿待ってます。

☆日本ゲーム大賞への障害

篠原さんの「日本ゲーム大賞の提案」についてですが，映画のアカデミー賞みたいなのが，ゲームでも作れれば最高なのでしょうけど，現状じゃムリですよね。まず，雑誌ひいては出版社側の利害がからむし，ゲーム・アーティスト（いい呼び名ですよね。アメリカなんかじゃ，制作スタッフをこう呼ぶんですよね）の知名度の低さ，供給媒体（アーケードとかファミコンとかパソコンetc.）間の格差，一部メーカーを盲目的に支持する層の存在など，あまりにも悲しい現実の数々があるからです。

その一つ一つを何年かかってもいいから，取り除いていかなければなりません。良識あるゲーム・プレイヤーたちが立ち上がれば，不可能ではないでしょう。そのためにも，自分もがんばらなくては。

【熊本県水俣市・田中智彦17才】

■山下：ボクも最近，会社間の利害のめんどうくさささを痛感している。だけど，業界全体のことを考えたら，そういう垣根はなくしていかなければならないよね。田中クンは，受験に合格して読ホンに復活とのこと。おめでとう。これからも投稿を待ってるヨ。

☆ソフトハウスに言いたい！

最近，ソフトの値段が高いということがよく言われています。ゲームをコピーする人が，それをよく言いわけに使いますが，彼らも，ソフト制作には膨大な時間と人とお金がかかるということは知っていると思います。

ボクはコピーはいけないことだと思います。ボクらにとってゲームは遊びですが，ソフトハウスの人にとっては生活がかかっているからです。

しかし，いいかげんなソフトを作ってユーザーを失望させるようなソフトハウスもあります。コンピュータ・ソフトウェア著作権協会にそういうソフトハウスが名を連ねているのを見てビックリしました。あえて名前はだしませんが，社名をよく見てみると「このメーカーのソフトなんて，金がありあまってしょーがねエときでも絶対買わねエよ」と言いたくなるものがあるはずです。

不正コピーをやめさせよう。それはそれでいいのですが，ボクに言わせればコピーしてまでやりたくない，タダでソフトをもらってもやりたくない，時間のムダ，というソフトが少なからずあります。コピー禁止の団体を作るのもいいですが，ソフトの質と値段を守る団体も必要ではないでしょうか。

【住所不明・おまえのことだ！19才】

■山下：過激な意見だぜ。

☆ミニコミ誌情報

現代ゲーム業界の諸問題は，非常に入り組んでいて，難解です。そこで，問題を一つ一つピックアップして，それぞれB6版コピー，16ページ100円の本にまとめているところです。小さくて安い本ですが，1冊1冊の内容には自信があります。

興味のある方は，62円切手同封のうえ，〒158　東京都世田谷区用賀3-27-6河津方日生京三　……までご連絡ください。

【東京都世田谷区・日生京三？才】

■山下：ベーマガ編集部あてにサンプルを送ってほしいな。

■■　山下　章　イベント情報　■■

今月のイベントは，シャープのパソコン・フォーラム'91の中で行なわれる。「X68000芸術祭」に関する最新情報をお届けするぞ。作品の応募を考えている人は来場すべし。

●シャープ　パソコン・フォーラム'91
日時：5月11日（土）15：30～17：00
　　5月12日（日）13：00～14：30
会場：池袋サンシャインシティ文化会館
　　2F　ユニバーサルホール
問い合わせ先：シャープエレクトロニクス販売首都圏統轄・パソコン営業部
（☎03-3266-8248）

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載された他の人の意見や感想，また，「山下　章のホンキ・ホンネ」や，他の記事に掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。

もちろんメーカーのかたも読者ですから，このコーナーに応募していただいてもかまいません。鋭い切れ味を持った，すばらしいお便りをお待ちしています。

宛先：
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社「マイコンBASICマガジン」編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

カプコン　ストリートファイターII

リュウ
1,192,200
TEK
キャノン最前線(愛知)
PB×18

E.本田
1,350,900
猫ピンクー㊎
ジャイランドヒノーズ
下井草(東京)

ブランカ
1,341,700
OR愛読会-かみら㊝
キャノン最前線(愛知)
PB×19

ガイル
1,366,900
皆様の足となる？EGC-㊎POW
荏原ゲームコーナー
(東京)

ダルシム
1,291,900
GM.C.おかぴ
モンキーハウス本館(福岡)
連射有り

ケン
1,221,700
JAG-IGA(H.S怒らないでね)
ジョイランドヒノーズ
下井草(東京)

春麗
1,390,300
Mr.まさしくん
PC高田馬場(東京)
ドロー×4　連射有り

ザンギエフ
1,138,200
来年こそは，古都京都へ！SSC-MYR
荏原ゲームコーナー
(東京)

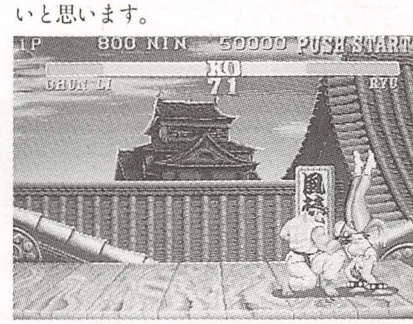
今月の注目ゲームは『ストリートファイターII』！特別レイアウトでお届けします。

さて，気になるスコアのほうは，1か月目にして全キャラ・オールクリアという，じつに激しく，高レベルな争いが全国で繰り広げられました。

『ストリートファイターII』の基本的な点の稼ぎかたとしては，1ラウンド負けてわざと3ラウンド戦う，わざと引きわけにして何度も同じ敵と戦う，点効率の高い技をきめる，などがあります。あと，忘れちゃいけないのが背景の看板。これも壊せるものは全部壊すようにします。バルログの爪をはずすと10,000点入るっていうのもおいしいですね。

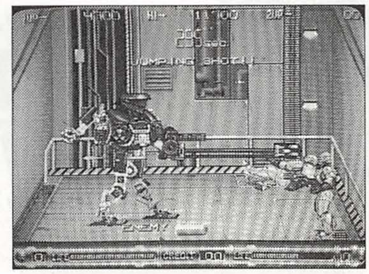
それから，もちろんこのとき，パーフェクト・ボーナスを取るのはデフォルト，基本です。パーフェクトを取るのと取らないとじゃ段ちがいに点数がちがってきますからね。

今月の集計にあたっては連射装置の有無にかかわらず点数の高いもので集計しました。今後も連射装置を認める形で集計していきたいと思います。





タイトル	スコア	スコアラー	店 名	備 考
ロボコップII（データイースト）	8,085,200	GOL㊦	BC京都（京都）	全面クリア
E.D.F（ジャレコ）	2,449,600	VAG-KIA㊮	プレジャーキャッスル&YOU²（東京）	全面クリア
ローリングサンダーII（ナムコ）	946,890	G.M.C.DAN（日給八千円の男）	ジャイランドヒノーズ下井草（東京）	全面クリア
出たな!!ツインビー（コナミ）	3,404,900	高村CDはもらったHRC㋩㊀㋡㋞㋜	タイトーイン002スタジアム（大阪）	2-6
チャイナタウン〈プロフェッショナル〉（データイースト）	385,200	ISP	BC京都（京都）	レベル62
ウイニングラン'91〈1P集計〉（ナムコ）	1'59"483	SPREAM-SHOT	PC早稲田（東京）	マニュアル使用 2周ノーマル設定
スティールガンナー（ナムコ）	642,930	DSR-LSP-デューク・佐渡島	PC筑波学園（茨城）	全面クリア71.2%
覇沙夢（アイレム）	2,067,610	IML-PET	キャノン最前線（愛知）	全面クリア
剣 豪（アイレム）	3,612,200	かわうそ屋訪問記念たかーし㊛	ジョイランドヒノーズ下井草（東京）	全2周クリア
ルナーク（タイトー）	129,200	すさまG-Rカモネ㋙	ハイテクセガ金沢（石川）	全面クリア
バンダイク（ジャレコ）	2,154,420	Mr.しおしお君㊇	ジョイランドヒノーズ下井草（東京）	全面クリア
A.B.COP（セガ）	73,397,310	MS-WZN-TCF ずんたたぱあっち	ハイテクセガ金沢（石川）	全面クリア
キングオブザモンスターズ（SNK）	759,320	陽根いちもつ娘！EGC-㊹㊺STR	荏原ゲームコーナー（東京）	全面クリア
クイズ宿題をわすれました（セガ）	251,400	G.M.C.DAN（鹿の子しぼり君）	ジョイランドヒノーズ下井草（東京）	全面クリア95.4%
MJ-12（タイトー）	1,297,900	町田のダルシム EXL-AFC-T'	プレジャーキャッスル&YOU²（東京）	全面クリア 連射付き
戦国伝承（SNK）	370,100	やるもんないからやるっすーろん㋩	チャレンジバンバン（愛媛）	5面
SDI（セガ）	79,638,410	やんちゃ姫GTO ⓇTM	ハイテクセガ金沢（石川）	オール・パーフェクト
スーパーパン〈パニックモード〉（ミッチェル）	24,813,700	えるる㋟㋗㊫	イエローハット（愛知）	99レベルクリア
ファイナルファイト〈ハガー〉（カプコン）	5,121,510	INS-CBZ玉吉	ゲームイン大学院（東京）	全面クリア



◀ロボコップII（データイースト）

さて，今月は，ストリートファイター1色のベーマガになってしまっているが，その他のゲームだって熱い争いがくり広げられているぞ！

まずは，『ロボコップII』だあっ！またまたありました。バグか？　かくしボーナスか？タイムを0にして面をクリアすればタイム・ボーナスがとてつもなく入ってしまうというものです。

つぎに，『E.D.F』。ライフ性のシューティング・ゲーム。レベルが上がっていくと，いろいろなオプションが使えるようになる。オプションの選びかたで点数もちがってくるのでは？

『ローリングサンダーII』。前作とこれといって変わりばえはしていないが，最終面がなかなかシビア。敵を撃ち続けながら進むと，弾が足りなくなってしまうので，敵をうまく誘導していかないといけない。残り弾数がボーナスになるので，むだ撃ちはさけなくてはだめだぞ。

『ウイニングラン'91』は，記録が残らないのですが，一応集計しました。あと2周設定がノーマル設定なので，2周設定のみハイスコアの対象とさせていただきました。

『ゆうゆのクイズでGO!GO!』は,電源を切ってからやると，毎回答えが同じになるという話を聞きましたので，スコアの集計はしませんでした。

（宮塚，やんま）

■キャメルトライ（タイトー）

コース	タイムorスコア	スコアラー	店 名
スペシャル	0'48"8	MERぶっ殺す！Ⓔ-LIEFER夫	プレジャーキャッスル（東京）
ビギナー	1,159,590	TYRANT-キャメ㊒ MAC夫	プレジャーキャッスル（東京）
ビギナー	0'39"4	TYRANT-キャメ㊒ MAC㊫	プレジャーキャッスル（東京）

■ファイナルラップ2（ナムコ）

コース	タイム	スコアラー	店 名
イタリア	2'16"48	幸運を使い切ってしまった男!!MCO	ゲームセンターコパIII（神奈川）
USA	2'15"16	モンキー使いⒺ CYR-CBY	プレジャーキャッスル（東京）
モナコ	2'24"93	ウルフ使い!!Ⓔ CYR-CBY	プレジャーキャッスル（東京）

■パイプドリーム（ビデオシステム）：1P集計

コース	スコア	スコアラー	店 名
Aコース	4,089,000	UYK㊎	BC京都（京都）
Bコース	3,761,630	UYK㊎	BC京都（京都）
Cコース	5,133,610	UYK㊎	BC京都（京都）

■パイプドリーム（ビデオシステム）：2P集計

コース	スコア	スコアラー	店 名
Aコース	7,534,790	てった&もみ	PC星ヶ丘（愛知）
Bコース	6,916,890	もみ&てった	PC星ヶ丘（愛知）
Cコース	※9,525,310	UYK&大明神	PC星ヶ丘（愛知）

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10　☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターⅡ (E.本田)	919,300	本日 不調の OAM-MRX®	1coin R-11
ローリングサンダーⅡ (1P)	533,910	ポトリとグラ	1coin R-8
ウイニングラン'91 (1P)	2'59"699	めるちゃん やったくん	マニュアル 3周設定
スティールガンナー (1P)	482,350	お金はないけど新車買っちゃった	ALL 1coin
出たな!!ツインビー (1P)	2,851,100	出かせぎゲーマー OAM-MRX®	1coin 2-3
ハットトリックヒーロー (1P)	39ゴール	FRHA-ARK	1coin ドイツ使用
殿様の野望 (家康)	3,904,750	同 上 です	89.4%
雷牙 (1P)	2,415,360	あと18万以上	ALL 残-12
ロボコップⅡ	スコア出して ちょうだい。	バグが多いですよ このゲーム	どーする データイースト
アナザーワールド (ギャンブル)	当ってる。	アベゲル	占いです。 1クレジット

プレイシティキャロット室蘭　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターⅡ (春麗)	482,300	ヨガダンサー悪の帝王フローラよし	9人目 ノーマル
出たな!!ツインビー (1P)	1,812,950	天才?!原田様 (だれかあ〜)	2-2 ノーマル
ローリングサンダーⅡ (1P)	436,480	RPG夕紀&ミュ	8面 ノーマル
ロボコップⅡ (1P)	339,700	AVG-B•B（国電キック学習犯）	4面ボス ノーマル
ウイニングラン'91 (1P)	3'01"583	(C,T)³ ゆきりん	マニュアル 3周設定
WGP2 (スズカ)	5'46"51	AVG-ESCAPE	ATゴール
WGP2 (スズカ)	5'23"04	AVG-ESCAPE	6速ゴール
パンクショット (2P)	210	AVG-B•BとFOE	3分設定 まだ甘い!
マジックソード (1P)	8,270,730	RPG夕紀&ミュ	ALL ノーマル
フォートラックス (1P)	2'25"08	AVG-FOEいわかん	ALL

コミュティスペースＮＴＫ２店合同　北海道
北海道恵庭市本町113番地　☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターⅡ (春麗)	1,025,600	KDDさん（苫小牧セガの店員さん）	1コイン ALL
ストリートファイターⅡ (E.本田)	756,800	S,H	1コイン 最終面
ストリートファイターⅡ (ガイル)	635,800	究極狂人ウシシマン（げんきなアッシー）	1コイン 最終面
出たな!!ツインビー	2,988,700	H,O（犬さん）	ノーマル 2-3
ウルトラマン	439,620	ブルトンモンドコドン（江戸主水中村）	ノーマル 6面
ASOⅡ	795,700	恵中の総番 KANちゃん	ノーマル 5面
キングオブザモンスターズ	369,890	血苦血苦 宇仁宇仁目玉おやじ荒ハゲ	ノーマル ALL
ラッドモビール	23秒残し	YTJ（TZK） C,S（TOM）	ワープなし クリア
リーグボウリング	840	りえちゃんと両手握手したJAF-MYM	ストライク90
ハットトリックヒーロー	トータル 17pts	あっちゃんと握手できてうれしい Y,O	ノーマル アメリカ使用

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターⅡ (春麗)	1,086,200	BOK♡の友人OLE☆	ALL 3万×8 5万×5 8万×1
ストリートファイターⅡ (ブランカ)	1,100,800	あつし	ALL 3万×8 5万×4 8万×1
ストリートファイターⅡ (ガイル少佐)	794,800	SHORIN	ALL 3万×7 5万×1 8万×0
ストリートファイターⅡ (リュウ)	587,100	さとう	11面
ストリートファイターⅡ (E.本田)	517,800	新聞	9面 3万×3
ストリートファイターⅡ (ダルシム)	461,400	プチ,MILK♡	9面
ストリートファイターⅡ (ザンギエフ)	297,300	ザンちゃん愛好家・ぼやきのK	7面 3万×2
出たな!!ツインビー	2,933,300	あつし	2-4
ガンフロンティア	1,316,910	あつし	ALL 残1
ウエルトリス	30,600	SHORIN	LeV=78 L=115

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターⅡ (春麗)	1,265,900	A・Y	ALL
ストリートファイターⅡ (ブランカ)	971,800	HYG-BOK♡	ALL
ストリートファイターⅡ (ケン)	763,300	HYG-OLE☆	ALL
ストリートファイターⅡ (リュウ)	668,300	HYG-OLE☆	ALL
ドライバーズアイ (SUPER)	3'31"884	R.W.BASS	MT 1位ゴール
ローリングサンダーⅡ (1P)	812,930	HYG-BOK♡	ALL
スティールガンナー (1P)	541,840	POM	ALL
パンクショット (1P)	128	高島 司	ALL
ロボコップⅡ (1P)	6,096,100	WHIM-M.A（部屋に何もない）	ALL の友達の直行
出たな!!ツインビー (1P)	2,668,500	WHIM-M.A（荷物を返して!）	2-3 の友達MRX

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33　☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チャイナタウン (ノーマル)	156,100	ななし	ノーマルです
ローリングサンダーⅡ (1P)	746,220	RADISH-TS	ALL 残0
ハットトリックヒーロー (1P)	16	RADISH-TS	ALL
ストリートファイターⅡ (リュウ)	398,100	ガイ ハザマ㊅	9人目 努力と本荘!
ストリートファイターⅡ (ブランカ)	466,600	OAG²-めーしゃ㊙	8人目 ウキャ!
ストリートファイターⅡ (ガイル)	817,200	OAG²-めーしゃ㊙	ALL
ストリートファイターⅡ (春麗)	818,300	RADISH-TS	ALL
ジョー&マック	655,400	RADISH-TS	ALL
スティールガンナー	515,350	RADISH-TS	ALL
ロボコップⅡ	313,800	AOU	4面

弘前ハイローザスペースランド　青森
青森県弘前市土手町15　☎0172-33-6584

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンフロンティア	1,829,140	私の職場の名前は☆トーサン・MOU©	ALL 乱交花ざかり
スティールガンナー (ガルシア)	548,940	山口と手塚・妖しいCMH-OTL-Y²	ALL・GW は花見きてね
スティールガンナー (クリフ)	549,610	漂沙悠那線が好きな私はB.ROSEⅡ	ALL・最高 85.4%!
ローリングサンダーⅡ	577,910	ゲーム代 ぜんぶ子供の養育費	8ボス またも縁レ!
チャイナタウン (プロ)	309,300	CTのプロフェッショアナル,それが㊇	Lev.55 プロアナル♡
ロボコップⅡ	639,500	細井です。私にも鞭うって下さい。ね♡	ラウンド4 稼ぎは熱い!
覇沙夢	866,700	細い身体に鞭うって今日も頑張る♡㊇♡	4-4 うんこ!♨
シークレットエージェンシー	1,081,100	どーでも良いから，早く抜けたE'sMS©	ALL 原発反対!♂
戦国伝承	110,200	あんまり長いと私，イヤになっちゃう♡	2面 私,○ろこ♡
エドワードランディ	956,820	平日は来ないで女に走る男・E'sMS©	ALL 私,○ぼ♡

プレイランドチャンプ　青森
青森県五所川原市大町35　☎0173-35-7454

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン'91 (1P)	2'59"549	Copyright BY TDL	6MT ノーマル
チャイナタウン (1P)	111,100	Produced BY SIGMA	レベル21 ノーマル
USネイビー (1P・F1A18)	1,950,820	STM	ALL ノーマル
S.C.I	10,499,730	ULD	ALL ノーマル
グラディウスⅡ (1P)	515,300	ブラックワイバーン三上清	2周目1面 ノーマル
パンクショット (1P)	122	URD	ALL ノーマル
ワールドスタジアム'90	L21-3B	D'ERLANGER	3回コールド ノーマル
ドラゴンセイバー (1P・ライフ4)	906,600	URD	ALL ノーマル
スカイスマッシャー (1P)	1,278,520	STY-PACETE㊥	2周目1面 ノーマル
スノーブラザーズ (1P)	448,300	DIC	フロア10 ノーマル

ハイテクランドセガ五所川原店　青森
青森県五所川原市上平井町3-1　☎0173-34-8050

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブロクシード	268,742	ATS	ALL ノーマル設定
琉球	308,940		
コラムス	19,694	OGC-AH©	L=296+α J=9,999+α
コラムスⅡ	250,320,629	会津幸一郎	S=6 L=182
ボナンザブラザーズ (1P)	31,440	ミステリーゾーンXXX	S=10
ボナンザブラザーズⅡ (2P)	432,600	T.JUMY	S=8
ムーンウォーカー	201,890	マイケルジャクソンJr.	全面クリア
G-LOC	2'53"4	OGC-AH©	ALL ノーマル設定
サンダーフォースAC	303,510	葱×2	5:5
スーパーマスターズ	−16	ストロベリー将太	ALL ノーマル設定

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5　☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スティールガンナー (1P)	546,990	FAN	ALL クリフ使用
スティールガンナー (2P)	663,030	TORI FAN	ALL
ガンフロンティア	994,970	T.N MOO	ALL
ロボコップⅡ	2,259,600	高桑の弟子MOO	ALL
サンダーフォースAC	2,290,300	鶴八田-㊤	ALL
パイプドリーム	5,706,410	MOO T.N	Cコース ALL
ピストル大名の冒険	501,200	鶴八田-⑤	ノーミス ALL
コラムスⅡ	39,592	グレイトー?	J.1092 9面
すみませんのコーナー	ごめんなさい	ゆるして	おねがい。
弘前がんばれ	発禁寸前	絶対	やばいって

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8　☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
GPライダー (6速)	0'44"64	GRT-2号 しろうちゃん	DP=105 ノーマル設定
GPライダー (AT)	0'44"92	GRT-会長 ⓔ	DP=105 ノーマル設定
ストリートファイターⅡ (春麗)	770,700	ZEO	ALL ノーマル設定
ストリートファイターⅡ (ガイル)	715,700	RMC-SHO	1コイン 11面 ノーマル設定
ストリートファイターⅡ (E.本田)	566,100	MON	1コイン 9面 ノーマル設定
スーパーフォーミュラ (世界大会)	5'32"915	T.YOKO	DP=36 ノーマル設定
琉球	283,450	細谷重男	1コイン 14面 イージー設定
ファイナルファイト (ガイ・エブリー有)	3,370,310	RMC-SHO	ALL 残2 連射装置付き
ファイナルファイト (コーディ・エブリー有)	2,916,610	GRT-会長 ⓔ	ALL 連射装置付き
ファイナルラップⅡ (U.S.A)	2'17"53	アネザキ	1人プレイ ノーマル設定

ゲームタウン　福島
福島県福島市万世町1-26　☎0245-21-5396

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターⅡ (リュウ)	922,300	NOK㊚	ALL 連付 ノーマル
ストリートファイターⅡ (ケン)	769,200	NOK㊚	ALL 連付 ノーマル
ストリートファイターⅡ (春麗)	1,209,900	NOK㊚	ALL 連付 ノーマル
ストリートファイターⅡ (E.本田)	1,212,600	引越が終ったら超燃P!㊞㊞㊞-エド㊖	ALL 連付 ノーマル
ストリートファイターⅡ (ブランカ)	909,200	えだー!! P!㊞㊞㊞	ALL 連付 ノーマル
ストリートファイターⅡ (ガイル)	620,300	NOK㊚	ALL 連付 ノーマル
ストリートファイターⅡ (ダルシム)	675,900	NOK㊚	10人目 連付 ノーマル
ストリートファイターⅡ (ザンギエフ)	433,700	JADO㊖	9人目 連付 ノーマル
ウイニングラン'91 (1P・マニュアル)	2'00"333	とりあえず佐藤さん	ノーマル
E.D.F (1P)	1,463,700	乱世わたる=イ−3	5面 連付 ノーマル

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターⅡ (ダルシム)	915,600	ねこ	ノーマル ALL
ローリングサンダーⅡ	791,910	NAZO	ノーマル3人 ALL
★スティールガンナー	642,930	DSR-LSP-デューク・佐渡島	ノーマル ALL71.2%
ハットトリックーロー	26	マスター	ノーマル ALL
ストリートファイターⅡ (ガイル)	749,500	甘すぎ㊊	ノーマル ガイルでベガ

プレイシティキャロット日立店　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターⅡ (春麗)	747,400	疾斗-Show「なまら低い」	ALL
スティールガンナー (1P)	493,140	T.M.K-T.S	ALL 54.0%
ローリングサンダーⅡ (1P)	820,490	パターン改良中-NAZO	ALL
ウイニングラン'91 (1P)	2'00"266	T.M.K-T.S	マニュアル フェラーリ
キングオブザモンスターズ (1P)	493,950	D.S㊕	ALL
ロボコップⅡ (1P)	299,500	体いたいtam	4面
クラックス (1P)	6,476,760	NAZO トイレのため中断	WAVE76 セレクトなし
アサルトプラス (イージー)	1,630,850	X.O	ALL ㊜ 5機設定
ゆうゆのクイズでGO!GO! (1P)	175,480	なんとかかてました NAZO	ALL
USネイビー (1P)	2,459,110	FDD.COM	ALL ㊜ 万引き×7

プレイシティキャロット宇都宮店　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダーⅡ (1P)	318,720	ひで ⑦	1COIN R-7
雷牙 (1P)	2,200,330	留年百連発!-LOW ㊝	1COIN 2周,ALL
ストリートファイターⅡ (ケン)	888,500	E.CPF-I-0が3つ! ㊞	1COIN R-10
ストリートファイターⅡ (ガイル)	919,500	E.CPF-Ⅱ-B.FALCON㊕	1COIN ALL
ストリートファイターⅡ (春麗)	1,057,700	ORAP ㊫	1COIN ALL
ストリートファイターⅡ (E.ホンダ)	842,500	"RIZ"!! ㋨	1COIN R-11
パンクショット (1P)	120	ゴリ,ダンク!! UWM⑦ ㋙	1COIN
スティールガンナー (1P)	532,460	留年百連発!-LOW ㋷	ALL 79.6%
出たな!!ツインビー (1P)	2,393,250	XZF-留年百連発 小野沢様 ⑦	1COIN 2周目3面
ハットトリックヒーロー (1P)	29	E.CPF-MOEMI.F ㊐	1COIN ALL

チャレハイ通信

★PC琴似(北海道)

●ドライバーズアイ，何と100円です！ぜひ，きてみてください。スイートランドにちびまるこグッズ&純金箔（純度97%）が入ってます。

by たまには部屋に帰らないと地獄を見るよ！のさどる㊟

★PC八戸(青森)

●ストリートファイターⅡはキャラによってタイム・オーバーのとき，ジャンケンができるのがナイス。とくにケンとダルシムの対戦は爆笑です。

(大&妖)

★PC日立(茨城)

●US.ネイビー，ファイナルファイトに連射装置が付きました。4月24日に2Fのカラオケ，オープン予定（あくまで予定）。ダライアスの難易度を週ごとに変えています。運が良ければAランク（Dランク）。

★ハイテクランドセガペペル(埼玉)

●ストリートファイターⅡの強ボタンが2回も壊れた。入って1週間もたたないというの

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII（リュウ）	1,027,900	K.S	ALL レベル4
クイズ宿題を忘れました!	142,700	BDE	工場出
パンダイク	741,300	AAA	
戦国伝承	160,000		
戦え原始人	355,900		
キングオブザモンスターズ	283,140		
雷牙	2,614,880	GAL	
剣豪	2,635,400	CFTGAL	
ルナーク	87,500	S.Y	
クイズ殿様の野望	6,728,750	CRS-ROD	

ハイテクランドセガベルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII（リュウ）	778,200	Sir-EXR	ALL ノーマル
ストリートファイターII（ケン）	1,027,400	Sir-EXR	ALL ノーマル
USネイビー	766,790	GIJ	10面 ノーマル
ガンフロンティア	908,450	戦闘狂-エンペラー	5面 ノーマル
クイズ殿様の野望	4,838,550	T&F-KOT	ALL 93.3%
ダライアスII（ABDGKPZ）	3,474,840	EMBULEM 戦闘狂-ヌケガケ	連付 ノーマル
パワードリフト（Bコース）	6'42"67	T&F-KOT	ノーマル
パワードリフト（Cコース）	6'46"80	T&F-KOT	ノーマル
スーパーハングオン（ビギナー）	2'48"57	PON(と)	ノーマル
エアバスター	1,398,460	熊谷のWYVERN	6面ノーマル 連付

ハイテクセガ東松山店　埼玉
埼玉県東松山市箭弓町1-5240-4　☎0493-24-3355

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII（ブランカ）	807,100	むっつり GKS-かしや	ALL ノーマル
ストリートファイターII（春麗）	873,200	GKS-またろう	11人目 ノーマル
ストリートファイターII（ガイル）	700,300	GKS-DEN	11人目 ノーマル
ストリートファイターII（リュウ）	417,000	GKS-RMS	9人目 ノーマル
ストリートファイターII（ケン）	538,200	歩くスカッドミサイル GKS-E.T	9人目 ノーマル
ストリートファイターII（ダルシム）	429,200	GKS-じゃり	11人目 ノーマル
剣豪（ノーマル・3人）	3,334,500	ESSAY-GRFSER	ALL ノーミス
ラッドモビール	残り14秒	ねずみ男参上!!	ワープなし ノーマル
ガンフロンティア（ノーマル）	778,020	「コーちゃん お風呂に入ろう」	ALL 残1 義理でクリア
クイズ殿様の野望	4,149,000	ハイテクセガ子は×女	83.9%

ガリバー熊谷　埼玉
埼玉県熊谷市筑波2-49-8 ホーラムアキヤマビル　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII（春麗）	1,076,900	KOBAchan	1コイン,ALL,ノーマル
ストリートファイターII（リュウ）	726,300	AEX-ZAC	1コイン,ALL,ノーマル
ストリートファイターII（ケン）	640,900	AEX-ZAC	1コイン,ALL,ノーマル
ストリートファイターII（ブランカ）	801,600	AEX-ZAC	1コイン,ALL,ノーマル
ストリートファイターII（ガイル）	865,400	AEX-ZAC	1コイン,ALL,ノーマル
出たな!!ツインビー	2,692,750	TZW-ARTラリー&泪Ⓜ	1コイン 2-4面
雷牙	1,987,320	超ヘタTZW-ART?	ALL（残5）1クレ
アウトゾーン	6,441,540	TZW-ART?次回カンスト	1コイン420% (連)付
リーグボウリング	264	J	スコアゲーム ノーマル
テトリス（ノーマル）	945,678	磯部茂人	level99 985ライン

ゲームスポット市川店　千葉
千葉県市川市市川1-4-10　☎0473-26-1958

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスIII（無敵未使用）	639,920	のいらーてむ	TYPE B使用 1-10,ノーマル
ドラゴンセイバー	1,518,790	伝説の宇宙仕事人	ノーマル ALL
ファイナルファイト（コーディー）	4,562,860	DR.K	ノーマル,連付き,ALL
鮫!鮫!鮫!（1Pバージョン）	1,980,880	H_2SO_4	ノーマル,連付き,1-10
コラムス（ハード）	66,945,022	AHP	L.J カンスト
ガンフロンティア	434,150	MRI	5面 ノーマル
USネイビー（F-18）	2,373,780	K.O	ノーマル,万引きなし,ALL
ローリングサンダーII	443,780	MIRAGE-B.K.(ち)	ノーマル 8面
ハットトリックヒーロー（西ドイツ）	15	SAN	ノーマル 6面
ロボコップII	1,773,100	DR.K	ノーマル ALL

ゲームインDAIEI　千葉
千葉県市川市南八幡4-1-10　☎0473-76-9764

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII（ダルシム）	1,258,500	T.K	ノーマル ALL
ストリートファイターII（春麗）	1,109,400	那魅ちゃん	ノーマル ALL
ストリートファイターII（ガイル）	990,000	T.K	ノーマル ALL
ゆうゆのクイズでGO!GO!	331,540	IJN	ノーマル ALL
ローリングサンダーII	772,850	MIRAGE-B.K (ち)	ノーマル ALL
出たな!!ツインビー	2,965,800	ALT-(だ)	ノーマル R2-4
ハットトリックヒーロー	52	PAI'	ノーマル 7面
E.D.F	2,324,700	MIRAGE-MAX (ち)	ノーマル ALL
ロボコップII	2,618,100	XPT-TAK	ノーマル ALL
覇沙夢	1,941,200	わをくん	ノーマル ALL

柏ガリバー　千葉
千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階　☎0471-64-9818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII（ガイル）	911,000	GARCIA	ALL
クイズ殿様の野望（1P）	9,190,900	たろー	ALL 三好 94.4%
ASO II	909,000	なぞの男㋐	6面 激されてる
ゆうゆのクイズでGO!GO!	386,000	みさとくん	ALL 100%
ローリングサンダーII（5人設定）	562,430	DIPLEX	8面
スカイスマッシャー（1P）	1,352,740	相瀬DIN-PAN	2周目
パンクショット（1P）	136	MTTいづるもよろしく	ALL
ヴォルフィード	10面でカンスト	BOYくん	1ミス

ゲームランドスバル　千葉
千葉県館山市北条1882-10　☎0470-22-1900

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII（ガイル）	888,300	ジョン犬の会会長 AGS-HIRYU	ベガで死亡 ノーマル
ストリートファイターII（春麗）	731,200	Ref	? ノーマル
出たな!!ツインビー	2,781,800	ジョン犬にかまれた男 AGS-CORE	2-3後半 ノーマル
ウルトラマン	433,100	ジョン犬第1発見者 AGS-CORE	死ね!ナムさん ノーマル
クイズ殿様の野望	873,600	PSYCHEの友達!?	まだまだ違い ノーマル
パロディウスだ!（3番）	1,318,700	VSC-ATU	大失敗 ノーマル
パロディウスだ!（2番）	1,031,200	YOU-CHAN☆	1-10ラスト ノーマル
パイプドリーム（Aコース）	2,402,650	FOX	ALL ノーマル
ローリングサンダーII（レイラ）	606,070	YOU-CHAN 改 SUK☆	ROUND8 ノーマル
ジョン犬（穴うめ）	ガントレットに出現	ミヤギが師! ワックスをかける男!!	CD発売中! ㊙発狂

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
千葉県鴨川市横渚867　☎04709-2-1155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII（春麗）	949,500	雅浅葱	
ストリートファイターII（ガイル）	813,700	TORA	
ストリートファイターII（リュウ）	761,000	雅浅葱	
USネイビー	2,300,310	PIT-VIRER	
ラッドモビール	RANK-1	TOM-TIGER	1コイン ALL
出たな!!ツインビー	2,458,250	AGS-CORE	ノーマル
ASO II	808,000	夜光命	ノーマル
雷牙	1,589,210	パロ研WINBIY	ノーマル 2-6
ガンフロンティア	363,460	TORA	ノーマル 5面

ゲームスポット　千葉
千葉県鴨川市前原8　☎04709-2-0334

タイトル	スコア	スコアラー	備考
宇宙戦艦ゴモラ	347,300	朱弥羅	
ダライアスII	3,250,020	ねり消し使用SHE 消えないよ・・・?	Zゾーン ALL
TATSUJIN	1,183,320	朱弥羅	180エリア ノーマル
ヴォルフィード	カウンターストップ	ただいま,工藤静香 ブを作っています。	のファンクラ 入りたい方は
マジックソード	9,264,189	電話ちょうだい→2 女性の方大かんげい	-1783 !タカシまで
ダークシール	1,364,500	マモ使用ち〜があラ マホー使い使用	ノーマル
ダークシール	1,867,850	長時間プレイだ! SHE	忍者使用
ミズバグの大冒険	259,240	コカイン中島という 人物がいる。こわい	
サンダーフォックス	1,575,000	スバルのAGSメン COREですが今は	バーの方へ めぼしいゲー
		ムがないのでハイスコ ませんのでよろしく	コアーは書け ?

ハイテクノーベル神保町店　東京
東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ルナーク（1P・連ナシ）	120,000	TYR-ひむ	ノーマル ALL
剣豪（1P・連ナシ）	3,395,900	戦え原始人/TYRANT-MAC(夫)	ノーマル 残-2
MJ-12（1P・連ナシ）	1,175,420	EXCEL-KUMA	ノーマル ALL 残-0
雷牙（1P・連ナシ）	2,291,780	AOIくん	ノーマル 残-10
USネイビー（1P・連ナシ）	2,384,190	L.Nの永井	ノーマル F-14使用
ハットトリックヒーロー	35	TYRANT-MAC(夫)	ノーマル ALL
ナイトストライカー（Tゾーン）	91,482,200	おれ様	ノーマル ALL
ナイトストライカー（Vゾーン）	90,281,970	ノーベルちゃん	ノーマル ALL
クイズ宿題を忘れました!	申請受付中	誰もやらない。	

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-3887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII（E.本田）	760,400	CRS-ROD	サガットで死
ストリートファイターII（ダルシム）	492,300	火星団-(ろ)	バルログで死
クイズ殿様の野望	10,000,000＋α	CRS-ROD	ALL 三好使用

プレイシティキャロットTOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下1F　☎03-3494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII（E.ホンダ）	1,289,100	サークルねこぴんく ずるいよ会長むひょ	ALL(バ)20 連射なし標準
ストリートファイターII（ブランカ）	865,000	サークルねこぴんく オショー（すごい）	ALL 連射なし標準
ロボコップII（1P）	6,291,700	サークルねこぴんく KOMEGUNY(魔)	ALL・残0
出たな!!ツインビー（1P）	2,734,100	サークルねこぴんく はむはむ	2-3 ガンペアFC会員
ローリングサンダーII（1P）	836,960	サークルねこぴんく 今年も親父死ぬ軍曹	8面 稼ぎ失敗死亡
雷牙（1P）	2,409,340	サークルねこぴんく 会長のVAPむひょ	ALL 1UP×1
覇沙夢	627,060	サークルねこぴんく 猫かぶりみょい	4-2 初級スタート
雷電（2P側）	3,888,790	サークルねこぴんく CMA-GED	2-3ボス 1UP×1
ファイナルファイト（ハガー）	4,325,310	サークルねこぴんく 慶応のVAPむひょ	ALL 94万返せ!
テトリス（カンストライン数）	カンスト 526ライン	サークルねこぴんく 会社には内証みょい	82万でレベル99 全消無

荏原ゲームコーナー　東京
東京都品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII（リュウ）	1,046,300	荏原の借金王! JAG-IGA	ALLα全機種ノーマル設
ストリートファイターII（E.本田）	1,251,700	[会]	定です。 ALL
★ストリートファイターII（ガイル）	1,366,900	皆様の足となる? EGC-(統)POW	ALL DROW (研)発足?
ストリートファイターII（ケン）	1,029,800	おわってます。 IGAぐりの助	ALL もっともっと出る
★ストリートファイターII（ザンギエフ）	1,138,200	来年こそは古都京都へ/SSC-MYR	ALL
ローリングサンダー2（1P）	946,730	HST-(お)SPT	ALL 絶対95万出す!
ハットトリックヒーロー	TOTAL 40	EGC-(元)MKZ（←本人?）	ALL
★キングオブザモンスターズ	759,320	陽根いちもつ娘! EGC-(神)(仏)STR	ALL よし!
E.D.F（1P）	2,402,500	ESSAY-REO-SP	ALL
ゆうゆのクイズでGO!GO!（1P）	420,600	T³さんとY.I氏の後鑑使用! VAP	ALL 電源パターンなし

ハイテクセガ武蔵小山店　東京
東京都品川区小山3-23-3 山本園ビルB1　☎03-3786-0496

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII（リュウ）	964,000	たく	ALL
ストリートファイターII（ケン）	930,900	たく	ALL
ストリートファイターII（E.本田）	1,058,800	NEO	ALL
ストリートファイターII（ブランカ）	1,174,300	MSK-GPK	ALL
ストリートファイターII（ガイル）	1,164,400	(旅)	ALL
ストリートファイターII（ダルシム）	1,102,300	たく	ALL
ローリングサンダーII	690,670	(旅)	ALL
クイズ殿様の野望	7,937,650	VAP	三好 ALL 88.6%
サプライズアタック	860,610	AKI	ALL
ナイトストライカー（Tゾーン）	89,662,950	VAP	ALL

に!　　　　春麗の好きなうにうに

★Gulliver Kumagaya（埼玉）

●当店ではファイナルラップ2で，あるすごいこと（?）を計画しています。夏までには実現したいと思っているのでぜひ遊びにきてください。また，ストリートファイターII，出たな!!ツインビーをコンティニューに限らずクリアした方には粗品（?）をプレゼントしています。まだ余っていると思いますのでどんどんプレイしてください。

★ゲームインDAiEi（千葉）

●当店では毎週2タイトルずつオールド・ゲームを入荷中です。

★PC TOC（東京）

●現在当店ではハイスコアをだすと，もれなくサークル「ねこぴんく」に入会できます（笑）。有名プレイヤーも多数参加しますので皆様もこの機会にぜひご入会ください。目標はストリートファイターII全部門制覇ですので，協力者募集中です。「合い言葉はスペイン語でムヒョ〜〜〜だっ!」（まさし<VAP>談）

★PC経堂（東京）

●店内が少し変わりました。ウイニングラン'91も3台ありますので遊びにきてください。

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-3427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダーII	23,770	COM	
クイズ宿題を忘れました!	175,000	FBI	
ロボコップII	257,300	信玄十七代目	
エスケープキッズ	101面	明日も憤死!	
ドラゴンセイバー	1,722,660	毎日が憤死!	クリア残6
宇宙戦艦ゴモラ	569,700	ほうえいひろ坊	8面
USネイビー	1,906,180	中野悟	F-18
ファイナルファイト	4,851,950	INS-CBZ もう限界	1コイン,ALL,ハガー
コラムス	26,627,752	DDD-mkIIだ	L295

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-3202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ウイニングラン'91 (1P)	1'59"483	SPREAM-SHOT	マニュアル
ストリートファイターII	1,227,700	Mr.まさし君	ALL
ストリートファイターII (ブランカ)	1,104,100	敗北!新宿和幸組 にのみい書記長	ALL
パロディウスだ! (ツインビー)	1,539,900	井上宗考二と シャープファイブ	2-3

プレジャーキャッスル&YOU 2　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (リュウ)	1,161,500	只今,同棲中!? Ⓔ-RVS-GUN	ALL ノーマル
ストリートファイターII (ダルシム)	1,205,700	欅の園が新居!! Ⓔ-RVS-GUN	ALL ノーマル
★E.D.F (1P)	2,449,600	VAG-KIA㊥	ALL ノーマル
★ファイナルラップ2 (1P・USA)	2'15"16	モンキー使い!! Ⓔ-CYR-CBY	ALL ノーマル
★ファイナルラップ2 (1P・MON)	2'24"93	ウルフ使い!! Ⓔ-CYR-CBY	ALL ノーマル
★MJ-12 (1P)	1,297,900	町田のダルシム!! EXL-AFC-T'	ALL ノーマル㊥
★キャメルトライ (ビギナータイム)	0"39"4	TYRANT-キャメ (研)MAC(夫)	ALL ノーマル
★キャメルトライ (スペシャルタイム)	0'48"8	MERぶっ殺す! Ⓔ-LIE-FER夫	ALL ノーマル
★キャメルトライ (ビギナースコア)	1,159,590	TYRANT-キャメ (研)MAC天	ALL ノーマル
ゆうゆのクイズでGO!GO!	692,000	Ⓔ-PC-ZIN Ⓔ-RVS-R.Y	ALL,ノーマル,10000×7

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-3424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダーII (1P)	678,620	フッ。フフフフフフ フフフフでおじゃる	ALL ノーマル設定
ロボコップII (1P・ノーマル)	7,562,500	KOMEGUNY(ジ) (カス学出身)	ALL残1機 B×5 連射
クイズ殿様の野望 (1P・三好)	5,088,350	まつおにやん(ジ) (ジ)はジゴロの(ジ)	ALL92.0% ノーマル
出たな!!ツインビー (1P)	2,730,300	まつおにやん(ジ)	2周目3面 ノーマル設定
ストリートファイターII (リュウ)	502,900	AUA³	9面リュウ ノーマル設定
ストリートファイターII (ケン)	462,800	AUA³	ケン使用 ノーマル設定
ストリートファイターII (ダルシム)	196,600	ラギ永パでとても怒っている人	ダルシム使用 ノーマル設定
A.B.Cop	49,344,910	AUA³	6-2 ノーマル設定
キングオブザモンスターズ (1P)	149,930	バーニングファイトで勝負!おに改こめ	7面カブト虫 ノーマル設定
雷牙 (1P)	2,514,860	まつおにやん(ジ) ブッちめてやンョ。	ALL残12 1up×7

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-3397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (春麗)	1,174,800	藍くん・みそび	ALL
ストリートファイターII (ダルシム)	1,028,400	RSH 長老	ALL
ストリートファイターII (リュウ)	957,500	よこにゃん	ALL
ストリートファイターII (ブランカ)	956,800	DNAひろ吉	ALL
ストリートファイターII (ガイル)	830,200	DRA武藤(み)(牛)	ALL
スティールガンナー	542,100	KY-II	73.4% クリフ使用
ローリングサンダーII	436,930	神の声2	8面
ラッドモビール	全面クリア	ウサ夫	ワープ無し
ロボコップII	1,576,600	よこにゃん	ALL パーフェクト×1
キングオブザモンスターズ (Easy)	353,620	重冨 英和	1P 10面 岩男使用

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ガイル)	954,400	Fooすり	ALL
ストリートファイターII (ダルシム)	1,132,300	和幸新宿組 YAMATO	ALL
ストリートファイターII (E.本田)	706,700	(和)NGC-TEX	バトル10
ドライバーズアイ (SUPER)	3'31"351	TOY	ALL MT使用
スティールガンナー (1P・ガルシア)	617,620	LSP-MSO-OUT	ALL 70.4%
クイズ宿題を忘れました! (1P)	247,800	G.M.C.DAN	ALL 100%
クイズ殿様の野望 (1P・二好→直江)	9,999,999+α	(長)印良品(納)	ALL 95.7%
剣豪 (1P)	3,056,400	軍白金あつし夫=めし夫=ダルシ夫	ALL
ファイナルファイト (1P・コーディ)	4,041,420	所詮㊥なしじゃよいトデス〜	ALL
ローリングサンダーII	786,230	MFC-軍曹(天)	ラウンド8

ゲームイン大学院　東京
東京都世田谷区松原1-36-7　☎03-3323-5534

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ファイナルファイト	5,121,510	INS-CBZ玉吉	1コイン ALLハガー
出たな!!ツインビー	2,391,620	スッポン博士	1コイン 1P
ラッドモビール	9面	ギアが欲しい	1コイン
クイズ殿様の野望	1,380,790	CAPCONの野望	ALL
剣豪	該当者なし		
ハットトリックヒーロー	同上		
キングオブザモンスターズ	同じく		
ストリートファイターII	542,600	VER-FRS-N.O	1コイン 10人目サガット
回転なしテトリス	231ine	店長は,渡辺です!!	
シーザー2	22連チャン		換金率3円 47923発

ジョイランドヒノーズ下井草店　東京
東京都杉並区下井草2-44-7　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターII (E.ホンダ)	1,350,900	猫ピンク-(金)	ALL ノーマル
★ストリートファイターII (ケン)	1,221,700	JAG-IGA (H・S怒らないでね)	ALL ノーマル
ストリートファイターII (リュウ)	1,152,500	とおく	ALL ノーマル
ストリートファイターII (ブランカ)	977,000	SVR-やまけん (ザ・ガードマン)	ALL ノーマル
★ローリングサンダーII (1P)	946,890	G.M.C.DAN (日給八千円の男)	ALL,残0 ノーマル
E.D.F (1P)	2,420,300	Mr.しおしお君㊥	ALL ノーマル
ハットトリックヒーロー (1P)	48	とおく	ALL 西ドイツ使用
★剣豪 (1P)	3,612,200	かわうそ屋訪問記念 たかーし㊥	ALL,残4 ノーマル
★バンダイク (1P)	2,154,420	Mr.しおしお君㊥	ALL ノーマル
★クイズ宿題を忘れました! (1P)	251,400	G.M.C.DAN (鹿の子しぼり君)	ALL 95.4%

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (春麗)	1,148,600	大泉アチョー組RYUやりたい,GOT	ALL
ストリートファイターII (リュウ)	946,100	大泉アチョー組 GOT-RYU	ALL (ハ)12/22
バンクショット (3分設定)	184	やまけんの爆発ウギャー!!	ALL
ロボコップII (ノーマル・3機)	5,005,300	ZER-K.M	ALL 1UP×1
クイズ殿様の野望 (ALL・95.5%)	9,547,350	天下布武 (でもキャラは三好) (た)	三好→三好→下間。
ローリングサンダーII	876,390	MFC-軍曹(た)(ま)㊥	8面
出たな!!ツインビー	1,698,350	VERTEX-Y.W	7面
グロブダー(OLD)			

ゲームセンターＩＣ砧店&千歳船橋店　東京
東京都世田谷区砧5-1-18 サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (春麗)	881,500	WAM	ALL ノーマル㊥
E.D.F (ノーマル・㊥)	1,509,500	LAY MAN	5面
出たな!!ツインビー (ノーマル・㊥)	1,586,800	MOR	7面
クイズ殿様の野望 (ノーマル・三好)	6,046,650	LAPY LAP	ALL 90.7%㊥
忍者コンバット (イージー・5人)	4,717	山下たろーII世	ALL ㊥
ファイナルファイト (ノーマル)	2,797,090	KDC-AMR-ES㊥	ALL コーディー㊥
サンダーフォースAC (ノーマル・㊥)	2,338,690	YAMU!	ALL
ドラゴンセイバー (ノーマル・㊥)	1,304,320	LAY MAN	ALL 残×4
雷電 (ノーマル・㊥)	3,664,750	K.N	2周目2面
P.47 (ノーマル・㊥)	10,000,000+α	INFINITE-日向陽	9周目3面で達成

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (1P・春麗)	1,108,800	通りすがりのテクモブルー	ALL ノーマル
ルナーク (1P)	29,900	パルプンテしょう	記載なし ノーマル
クイズ宿題を忘れました!	13,306	パルプンテしょう	記載なし ノーマル
出たな!!ツインビー (1P)	2,463,750	ナショナル	2-2 ノーマル
E.D.F (1P)	666,000	K.OUT!	4R ノーマル
エドワードランディ (1P)	911,307	B.Magician	ALL ノーマル
バンクショット (1P)	118	JETS	ALL ノーマル
バンダイク (1P)	1,157,620	TA.	ラストR ノーマル
剣豪 (1P)	2,641,400	S研冬野けーいち	ALL 残3 ノーマル
USネイビー (1P)	9,002,960	BOM	ノーマル

ゲームセンターＵＦＯ　東京
東京都町田市旭町1-7-5　☎0427-29-5603

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ケン)	807,400	チャックウイルソンは守護霊!?FGK㊥	ALL P×7
ストリートファイターII (E.本田)	1,090,000	ゆびスパンダー購入予定のBT.㊥	ALL P×15
ストリートファイターII (ダルシム)	1,177,300	全日本ダルシム教 凱騒BIG-K32	ALL P×16
ストリートファイターII (春麗)	916,200	将軍な男,彼の名はCAT!本名鼠菜♡	ALL P×?
ストリートファイターII (ブランカ)	986,700	話にならんわ! URX-BT.㊥	ALL P×12
ストリートファイターII (ザンギエフ)	773,500	ザンギエフにパイルダーオン♡Ⓕ-乱丸	1CR-11 P×?
ストリートファイターII (ガイル)	669,000	ゆび-ワーカー特訓中!URX-BT.	1CR-11 P×?
ストリートファイターII (リュウ)	596,200	もう好きにして……… URX-BT.	1CR-10 P×?
ローリングサンダーII	781,120	(ナ)の終了の為割腹! 不思議な男 DELF	1CR-8
ラギ (1P)	254,880	戦う人間発電所! (自家)SKG㊥	ALL 残×5

プレイシティキャロット高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15　☎03-3362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターII (春麗)	1,390,300	Mr.まさしくん	ALL ドロー×4
ローリングサンダーII	355,710	DIPLEX	7面
ウイニングラン'91	1'59"766	RAN	1人プレイ
ロボコップII	2,170,900	B.D君	残-3

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (E.ホンダ)	これ120万はいくよ	にせMAT (本人の希望によりとく名)	いつもの人
ストリートファイターII (春麗)	1,081,500	AQUA-MUL-YS	1コイン オール
ストリートファイターII (リュウ)	848,500	JOY (4月からこの店のバイト)	1コイン オール
ハードドライビン (海外バージョン)	204,431	にせ MAT	ブレーキ使わないでやる奴
ハットトリックヒーロー	40	POCHI	1コインオールだワンワン
覇沙夢	369,510	GAN (2JNSG1組の人だよ)	3-5 まで 1Coin
ゆうゆのクイズでGO!GO!	みんなウソつき!!	あてにならないMATと貫夫。	実は本気でそうと思ってた
ローリングサンダーII	8面エレベーター降りた所	MATほか誰もクリアできませんでした	誰かタマ下さい。
ストリートファイターII (勝ち抜き王座決定戦)	㊥氏絶好調!!ガイル使用	果して倒すのは誰か!? MATと貫夫は	五分と五分だぁー!!

ファンタジアキャロットたまプラーザ店　神奈川
神奈川県横浜市緑区美しが丘1-5-8　☎045-903-4056

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (春麗)	903,700	KAN-A子& エイプリール男	11面
ストリートファイターII (エドモンド本田)	699,900	しめきり君	11面
ストリートファイターII (ガイル)	807,900	YOU-宮本	11面
ストリートファイターII (ダルシム)	393,500	MIZ	9面
ウイニングラン'91 (6MT)	2'01"016	AFC-露出狂アイシャコーダンテⒷ	2周 ノーマル
クイズ宿題を忘れました!	31,500	クイズ研 はなたれ君(だ)	6月 80.6%
出たな!!ツインビー	2,063,650	津淫蜂Ⓝ男	2-1
雷電 (輸出バージョン)	3,462,230	MOR 文工 (東大) パワー使用!!	2-3
ゆうゆのクイズでGO!GO!	136,780	てんち君の頭	5面
ローリングサンダーII	5,000	申請してくださいよ せっかく入れたのに	

★ゲームセンターUFO(東京)

●忍者くん魔城の冒険(UPL), ドルアーガの塔(NAMCO), バルトリック(JARECO)等, 必殺のイカすOLDゲームが続々復活予定!よろしければ遊びにきてください。

by 店長&常連より

★ゲームセンターコパIII(神奈川)

●当店は3度目の大改装をいたしました。かなり店内がきれいになりました。

★プレイランド長岡駅前(新潟)

●当店はロストワールド, アフターバーナーI, ツインコブラ&ファイアーシャーク&飛翔鮫のマルチ筐体, などの海外用, めずらしいゲームがたくさんです。ぜひ遊びにきてください。

★プレイランド柏崎(新潟)

●当店はビデオゲーム50円。シューティング・ゲーム, ナイトストライカー, スペースハリアーは連射装置付き。OLDゲームの在庫もバッチリ。ぜひご来店ください。

by リブルラブルを入れる姉崎

★PC静岡&両替町(静岡)

●3月16日新装OPENした静岡店をこれからもよろしくお願いします。　(店員一同)

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (リュウ)	605,600	プララン杉山	11面 ノーマル設定
出たな!!ツインビー (1P)	1,183,550	(技)中村	1-5 ハード設定
ローリングサンダーII (1P)	371,210	プララン杉山	8面 ノーマル設定
パウンドフォーパウンド (1P)	362,614,000	ボヨヨン経塚	ALL ノーマル設定
覇沙夢	698,390	ビヨヨン中島	4-2 ノーマル設定
ドラゴンセイバー (1P)	220,380	GYU	7面 イージー設定
パイプドリーム (Cコース・1P)	4,576,050	マスタ吉くん	ALL イージー設定
パイプドリーム (Bコース・1P)	3,484,430	ビヨヨン中島	ALL イージー設定
MJ-12 (1P)	842,630	(技)中村	ALL ノーマル設定
タスクフォースハリアー (1P)	4,488,100	You吉くん	2-1 イージー設定

ゲームイン金沢　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ガイル)	783,400	スピードマンジェエ	ノーマル ALL
ストリートファイターII (ケン)	858,600	J-だうだう-JOE	ノーマル ALL
ストリートファイターII (リュウ)	794,100	点が低いよー㊙	ノーマル ALL
ラッドモビール	ALL,R=1	田楽寺茂助左エ門	ワープ×2
ロボコップII	338,300	せこれんかった	ノーマル R.4
クイズ殿様の野望	4,199,150	SCOTCH.MK -IV	ノーマル ALL
ルナーク	101,900	じょえオレ様の名をかたるな	ノーマル ALL
パウンドフォーパウンド (スピードボクサ)	369,277,000	ジャガー猫田KMT!	ALL
剣豪	1,737,600	116Hゴミ・コバケン	ノーマル 2-5
サンダーフォースAC	2,381,610	KRT-RIK	ノーマル ALL

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (春麗)	934,400	あずれ人!	ALL ノーマル
ストリートファイターII (リュウ)	762,200	DARK.ENA	ALL ノーマル
ストリートファイターII (ブランカ)	955,500	じみーおかだ!	ALL ノーマル
ストリートファイターII (ダルシム)	691,300	NARC-U19-ダルシム・隼人	ALL ノーマル
パロディウスだ! (1P・連射付)	1,524,500	NARC-Uφ1-Crypt.AI	2-4 たこ
E.D.F (1P・連射付)	2,363,800	NARC-U11-紫鐘姉さま♡	ALL ノーマル
ローリングサンダーII (1P)	542,370	NARC-Uφ2-危脳丸	8面 ノーマル
出たな!!ツインビー (1P)	2,672,700	NARC-Uφ1-Crypt.AI	2-3 ノーマル
ガンフロンティア (1P・連射付)	1,019,520	とらぶー	ALL ノーマル
クイズ殿様の野望 (1P)	3,398,200	人形おたく CRICKET	ALL 92.8%

ゲームセンターコパIII　神奈川
神奈川県秦野市南矢名62-42　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO II (1P・ノーマル)	2,872,000	「よくあるよ…」本人談　忍者かまし	ALL 残×1 B使用 (連)
E.D.F (1P・ノーマル)	2,221,600	私はこれで大学をやめました!!RIN	ALL 残ライフ×1
ローリングサンダーII (1P)	771,760	電話でブッ殺されたデビュー完全失敗!	ALL 残×0 ノーマル設定
覇沙夢 (1P)	798,210	頭がパニック状態! RAG.T-TEM	ST4-4 ノーマル設定
ストリートファイターII (ブランカ)	1,011,500	怪獣大好き人間!! N.ARC-RUN	ALL P×12
キングオブザモンスター (1P)	595,100	じじい仕事いきます N.ARC-RUN	ALL アストロガイ
パウンドフォーパウンド (ノーマル設定)	381,559,000	KAWAKITA "DA!"	ALL ハードパンチャー
バルーンブラザーズ	7,138,710	体力との大勝負!! RAG.T-TEM	L=2532 ノーマル設定
★ファイナルラップ2 (イタリア)	2'16"48	幸運を使い切ってしまった男!!MCO	ALL 1P 証人8人
ガンフロンティア (1P)	1,362,070	2面脱出ノーミスノーボンバーかまし(ア)	ALL 残×2 ノーマル (連)

ハイテクセガ金沢店　石川
石川県金沢市片町1-3-9　☎0762-21-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (リュウ)	918,500	IKD-真の格闘家を目指せ!㊙	ALLⓅ×12 ノーマル
ストリートファイターII (E.ホンダ)	1,143,700	GOR-スパー頭つきをくえー(ラ)	ボボボⓅ×14 ワワワ
ストリートファイターII (ブランカ)	1,175,900	GOR-ポテトを買って来い!(天)	夫夫夫Ⓟ×14 はとは
ストリートファイターII (ガイル)	843,900	GOR-NZM	ブヲ気Ⓟ×? ラヤに
ストリートファイターII (ケン)	655,000	さーだうだうと極めろ!-JOE	ンジレⓅ×3 カはな
ストリートファイターII (春麗)	621,900	GOR-松任はよいところ(ゲ)	でーいⓅ×? や心様
ストリートファイターII (ダルシム)	1,253,000	GOR-ヨガフレイムで燃やせ!(ち)	れ同に Ⓟ ×20! 体
★ルナーク (2人目使用)	129,200	すさまG-Rカモネ(コ)	ALL ノーマル
★A.B.Cop (70万落ち部門)	73,397,310	MS-WZN-TCF ずんたたばあっち	ALL 完全ノーマル
★SDI (完全オールバ部門)	79,638,410	やんちゃ姫GTOⓇ TM	7-493720

ナムコジャスコ諏訪店　長野
長野県諏訪郡下諏訪町湖浜6133　☎0266-28-6242

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (E.本田)	490,800	MAS	1コイン 9人目
ストリートファイターII (春麗)	364,500	ビンボー野郎 T,H	1コイン 9人目
ガンフロンティア (連付)	954,250	えむてい♡	1コイン ALL
エドワードランディ	793,548	Tiny-Rin	MAX体力
パンクショット (TIME 3分)	170pts	ネツゾウ組松本班	1コイン ALL
パンクショット (TIME 3分)	168pts	A,K	1コイン ALL
ドラゴンセイバー (完全ノーマル・連付)	1,526,140	実は旧パなんです T,K	ノーミス 1クレALL
マジックソード (イージー)	11,560,839	GIL	1コイン ALL
空牙 (シルフ使用連付)	2,665,630	EPT-ラッキースターH,S	1コイン 2-4
A-JAX (連付)	1,129,000	やっぱこれやね! EPT-H,S	1コイン ALL

プレイランド長岡駅前店　新潟
新潟県長岡市城内町2-3-12 イトーヨーカドー6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (春麗)	779,200	みーな 剣豪のスコアお願い	ベガで死 ノーマル
クイズ宿題を忘れました!	203,400	CPU	ノーマル 91.6%
ラッドモビール	ALLクリア ワープなし	マニアさん! 他5名	ノーマル みんな1位
阿修羅ブラスター	2,560,800	ガイルでファイト! ANDET-大覚君	イージ
ツインコブラ (究極タイガー海外2P用)	4,390,230	三浦くんみてる!Ⓨ	ノーマル
出たな!!ツインビー	2,090,600	MMC	2-1 ノーマル
ドラゴンセイバー	1,720,340	湯沢の人間 KEROCKY	ALL,1ミス,ノーマル
E.D.F	480,500	ROM	ALL ノーマル
ゆうゆのクイズでGO!GO!	278,960	ANDET-NG	1コイン,ALL,ノーマル
ウルトラマン	144,620	マニアさん!	テレスドンで死,ノーマル

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
出たな!!ツインビー	2,423,350	6面ボスで安地発見 FNL-KWAO	1コイン 2-2
ストリートファイターII (ガイル)	504,300	K,Y和	BALROG ガイル使用
キングオブザモンスターズ	305,110	Mr.しょうご君	ALL ゴジラ使用
ドラゴンセイバー	1,135,720	ドラゴン一匹20万!! FNL-TARAO	1コイン ALL
マジックソード	9,811,099	ERI	1コイン ALL
マジックソード	4,968,188	↑師匠と呼ばしてく 春日翔飛(鶴)おにょに	ださい ょのぶう
マジックソード (2P)	初2P同時クリアー	久びさのK,K,K チェックゥーK,K	1P王の騎士 2Pとかげ男
ドラゴンセイバー (2P)	9面ボス	FNL-KWAO K,Y 和	
ストリートファイターII	みんなPLAYしてくれ	なぜかみんな春麗かガイルしか使わない	ザンギエフとかも使えよー
出たな!!ツインビー	2周目1面	最悪のうちかえし FNL-TAKBO	いうことなんかないぞー(秘)

プレイランドナムコジャスコ大町店　長野
長野県大町市九日町2502 ジャスコ大町店内　☎0261-22-8029

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンセイバー	267,570	望月　光	9面
ドラゴンスピリット (旧バージョン)	323,490	N,K	4匹設定 8面ボス
ファイナルファイト	2,678,690	XYZ 大学合格おめでとう	
ロボコップII	261,600	AAA	
ストリートファイターII		申請者なし	
パロディウスだ!	482,700		
ウイニングラン'91	53"138	SQU	マニュアル
フェリオス	422,540	DA	イージーモード オール
パンクショット	106	TARU	オールクリア
ローリングサンダーII (1P)	207,820		

プレイランド柏崎店　新潟
新潟県柏崎市駅前2-3-7 イトーヨーカドー5F　☎0257-24-5211

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (春麗)	986,800	余裕でクリアーK.Mです	ノーマル ALL
出たな!!ツインビー	2,063,500	片腹痛いわ!あさげみそしる	ノーマル 2-1
クイズ殿様の野望 (信玄)	4,250,850	GED-○田(選)(ア)	ノーマル,ALL,93.9%
パウンドフォーパウンド (ハードパンチャ)	383,168,000	7UP超飲みすぎ! GED-○田(下)(痢)	ノーマル ALL
マジックソード	11,365,588	AMP-林原レンゲ(へ)	ノーマル ALL
パロディウスだ! (ツインビー)	1,147,200	Y,K	ノーマル 2-1
ファイナルファイト (コーディ)	2,741,340	彼女がいない!! UWF	ミドルイージー 6面
ナイトストライカー (Qゾーン)	48,762,140	オタスケ マニアさん!	ノーマル (連)付,PB無
T.M.N.T (ラファエロ)	289	Y,K	イージー 2PVer.
ガンフロンティア	152,120	またまたオタスケ マニアさん!	ノーマル4面 おあそびです

プイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
出たな!!ツインビー (1P)	2,278,750	KEI	2-1
ローリングサンダーII (1P)	491,890	YAS	ALL 1ミス
ロボコップII	584,500	KEN	
ストリートファイターII (春麗)	922,900	ガンバレA.プロスト	11人目 P×15
ストリートファイターII (ガイル)	288,100	てるひさ	7人目
ストリートファイターII	730,500	KEN	11人目

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダーII	234,310	SHO	6面
ロボコップII	680,300	YA	ALL
クイズ宿題を忘れました	239,500	FUKO	ALL 98.6%
ドラゴンセイバー	1,122,480	J,MAE	ALL
ブラッドブラザーズ	1,506,490	(通)22号	4-4
アウトゾーン	2,905,790	1号	
ファイナルファイト	3,267,180	GAY36号	ALL
雷電	10,492,810	XYZ(神)	3-0

ゲームセンター101&UFO　新潟
新潟県新潟市小針上山6-12　☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダーII (1P)	508,570	Sir.NEW	8面
ラギ (1P)	281,590	FGK-TOM	ALL
ハットトリックヒーロー (1P)	37	全日本ダルシム教Big・K様へ(通)求ム	ALL イタリア
ストリートファイターII (春麗)	857,300	トライア・みす	ALL
ストリートファイターII (ケン)	872,200	ABC	11人目
ストリートファイターII (リュウ)	819,000	ABC	11人目
ガンフロンティア (1P)	931,200	JRK-タカヤ・ノリコ(新)(狂)	ALL 残4
剣豪 (1P)	2,453,800	T・H	ALL
出たな!!ツインビー (1P)	2,987,750	FGK-TOM	2-5
スーパーパン (1P・ツアー)	9,400,570	FGK-TOM	ALL 残10 ノーマル設定

タイトーイン706　長野
長野県上田市天神1-7-7　☎0268-27-9832

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クイズ殿様の野望 (1P)	5,131,350	CRICKET	93.9% 三好 ALL
ガンフロンティア (1P・連射付)	1,056,100	大風越前	残3 ALL
ナイトストライカー (Qゾーン)	91,192,090	えむてい♡	PB×6,ALL
パロディウスだ! (ツインビー・連射付)	1,333,700	えむてい♡	2-4 面数優先
チャンピオンレスラー (1P)	40,387,100	KEN	ALL!! コブラ使用
マスターオブウエポン	1,025,750	Tiny-RIN	CRY
サンダークロス (1P・連射付)	2,604,540	MIO	2-4
WGP	120	多数のみなさま	
TATSUJIN	10,000,000+α	NARC-U16 BUD=TABBY	連なし
USネイビー (1P・連付き)	2,627,770	伊藤ハムおいしい!! バイエルン あずれ	ALL! F-18

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎054-261-9101

タイトル	スコア	スコアラー	備考
A.B.Cop	71,786,700	MKT-Y・S	1C ALL ノーマル
ファイナルラップII (アメリカ)	2'17"55	A.R.C-改 MR2 (輝)	1C 1P USA
スーパーパン (ツアー)	5,638,950	SG-PC太郎様♡ELF	ゲーマー通信①使用
出たな!!ツインビー	2,620,000	MKT-Y,S	1C ノーマル
E.D.F	1,435,300	GC-WISEⒶ	1C,ノーマル,1P
ストリートファイターII	577,000	DIO	1C VEGA
アウトラン (D-コース)	4'48"90	5月19日はコミケの日-SG-ELF	KEN²
G-LOC (上級)	6'24"5	SG-KEK氏社会人記念-ELF	ホルホース

★ファミリータウンメルヘンランド(愛知)

●ストリートファイターIIのポスター盗んだ子，他の常連さしおいて盗むんじゃない!!返せとは言わないけど二度と当店にこないでください。　担当(エ)十(兄)

★セガニュー光ゲームセンター(大阪)

●R-360は好評回転中。ストリートファイターIIはイージーとノーマルの2台用意しました。実力に合わせてプレイしましょう。あと，朝から夕方までのスタッフがいれば完璧。

★ハーフタイム(兵庫)

●ナイトストライカー入荷しました。ダライアスとナイストはコース別集計しておりますので腕に自信のある方はチャレンジしてみてください。

★ゲームセンターピノキオ&ラボス(兵庫)

●ラッドモビール入荷。なんと1PLAY50円。みんなやりにきてね!

★チャレンジバンバン(愛媛)

●春休みの間，遊びにきてくれたみなさん，どうもです。また機会があったらぜひ寄ってください。　by　ろん吉&CNT

★ホワイトハウス箱崎(福岡)

●先月から掲載させていただくことになりま

プレイシティキャロット静岡店&両替町店　静岡

静岡県静岡市紺屋町8-17　☎054-251-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII（春麗）	718,000	SGM	ALL
ストリートファイターII（E.本田）	632,600	WILL-水無月	B→10人目
パロディウスだ!（1番）	2,665,500	VMT-RED	ALL ビックバイパ
スティールガンナー（1P）	520,570	L,P	ALL
スティールガンナー（2P同時）	618,940	L,P&WILL-水無月&MAD	ALL 途中交替有
ローリングサンダーII（ノーマル）	697,710	J.島田店新店長様（旧PC両替町店長）	8面
出たな!!ツインビー（ノーマル）	2,660,350	VMT-RED	2-4
ロボコップII（ノーマル）	298,700	旧両替町店々長の人	4面
エドワードランディ（ノーマル）	801,342	KID	ALL
ファイナルラップ2（U.S.A）	2'17"18	WILL-ELY㊦	GOAL

キャノン最前線　愛知

愛知県名古屋市昭和区阜人町7-11　☎052-834-2600

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターII（リュウ）	1,192,200	TEK	ALL P・B×18
ストリートファイターII（ケン）	1,216,600	TEK	ALL P・B×19
★ストリートファイターII（ブランカ）	1,341,700	OR愛銃会-かみら㊎	ALL P・B×19
ストリートファイターII（ガイル）	1,306,900	IML-UUU㊧	ALL P・B×20
ストリートファイターII（E.本田）	935,100	Disp-CHA-CHI	ALL P・B×9
ストリートファイターII（ダルシム）	856,000	Disp-CHA-CHI	ALL P・B×8
剣豪（1P）	3,366,600	しめ切りの日を知らなかった/YUJ	ALL ショック大きいよ
★鋼沙夢（1P）	2,067,610	IML-PET	ALL あと8万＋α
ドラゴンセイバー（1P）	1,947,720	J・MAC㊧ おれにハートをくれ	ALL ノーミス残7＋1
ゆうゆのクイズでGO/GO/（1P）	437,860	TPL東京へ行く。（連絡を求む。）	ALL

ジョイランドタイトー草津　滋賀

滋賀県草津市大路1-7-12　☎0775-62-0428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーフォースAC（連なし）	2,371,100	SDI-TO化-辻㊀㊥	ALL ノーミス
クイズ殿様の野望（三好義継）	5,494,350	TRM-2代目 音無響子（DOM）	ALL AV 91.7%
ゆうゆのクイズでGO/GO/	414,000	草津変太郎	ノーミス ボーナス無し
キングオブザモンスターズ	266,830	ECM	10面 広島
スペースガン	844,920	まさにPRO	ALL
剣豪	2,800,400	ZAT	ALL
スーパーフォーミュラ（ワールドGPレバー）	5'30"836	雅ともこ氏Thank You TOK-HID㊧	ALL 1位 Mcl Aセナ
スーパーフォーミュラ（日本GPレバー）	2'41"307	TOK-歌瀬里穂♡（きれいが響く!!）	D・P→1位 Mcl A・セナ
ナイトストライカー（Rゾーン）	94,372,300	SRX-きんちょう	P・B×6 S=9
ナイトストライカー（Sゾーン）	84,892,980	EF-天空の暗殺者	P・B×5 S=7

ゲームランドウイング　静岡

静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII（ブランカ）	1,083,100	RAD	ALL（ノーマル）
ストリートファイターII（ガイル）	1,025,600	㊍ やめている	ALL（ノーマル）
ストリートファイターII（春麗）	649,200	Silence	ALL（ノーマル）
ドライバーズアイ（SUPER）	3'34"185	M,B	SUPER MT 1位
ドライバーズアイ（BEST LAP）	0'51"933	?	SUPER MT
ローリングサンダーII（1P）	730,320	PAS	1C,ALL（ノーマル）
出たな!!ツインビー（1P）	2,822,700	・F・	2-4（ノーマル）
クイズ殿様の野望（1P）	7,411,450	MS.06はザクじゃないOUTじゃ	ALL,織田 89.5%
豐牙（1P）	2,308,270	STK	ALL,残8 EXT×1
今月はスコアの申請者が多数いました。	来月もこの調子でいければ	でも、もっと申請者が増えてくれればと	思っています㊇より!

ファミリータウンメルヘンランド　愛知

愛知県豊田市東山町1-950 グリーンシティ3F　☎0565-88-8020

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII（ケン）	611,700	TARARI	R-10 ノーマル設定
ストリートファイターII（E.本田）	936,500	ミニー・メイ	ALL 醇星11
ストリートファイターII（ブランカ）	1,004,800	Y,I	ALL 3万×13回
ストリートファイターII（春麗）	629,000	MLG-ISO	ALL
ストリートファイターII（ガイル）	764,700	サンダー	R-10
ストリートファイターII（ザンギエフ）	473,800	ZILLION	R-7
ストリートファイターII（ダルシム）	204,200	MLG-KUR	R-4
ストリートファイターII（リュウ）	324,400	MLG-KUR	R-8
クイズ殿様の野望（1P）	5,248,900	さ　る	ALL 89.1%
ファイナルファイト（ハガー㊡）	2,586,470	MRI	R-6 3本設定

ビッグキャロット京都　京都

京都府京都市上京区河原町今出川下る梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII（春麗）	1,245,800	DAI㊁	ALL ノーマル設定
ローリングサンダーII（1P）	944,370	DOL	ALL ノーマル設定
★ロボコップII（1P）	8,085,200	GOL㊂	ALL ㊇つき
スティールガンナー（1P）	564,120	ⓃHHS-KOU㊁	ALL 69.6%
★チャイナタウン（プロ）	385,200	ISP.	レベル62 ノーマル設定
出たな!!ツインビー（1P）	3,595,400	2-4 最後の猶隊で死んだ K.M	2-5 ノーマル設定
★パイプドリーム（Aコース）	4,089,000	UYK㊙	ALL L1スタート
★パイプドリーム（Bコース）	3,761,630	UYK㊙	ALL L1スタート
★パイプドリーム（Cコース）	5,133,610	UYK㊙	ALL L1スタート
クイズ宿題を忘れました	244,100	DAA㊄（色気たっぷり子）	ALL 98.8%

ハイテクセガ豊川店　愛知

愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンフロンティア	780,210	HDK	ALL
T.M.N.T	418	ブータロー1年間か?AMR	ALL
グラディウスIII（EDIT）	619,590	MSL-YMK	2-1 無敵未使用
空牙（セイレーン）	4,059,980	これからはグラIIにもえるぜ/B,Z	ALL 全2周クリア残1
スノーブラザーズ	2,271,880	QEU	ALL
ブラスアルファ	10,000,000＋α	MSL-YMK	8-6で達成 残24
ブラスアルファ	10,000,000＋α	もう少し時間がほしいよ～/FUT	7-7で達成 残18
ガダッシュ（魔法使い）	EXP27,647	ジャン ジャックモンド	レベル20 残5879G
サンダーフォースAC（イージー部門）	2,350,340	あと1万pteFUTでおじゃる	ALL 残11
大旋風（今月限り部門）	4,046,260	明日はやらないかもしれないFUTずら	7周目でやめ 残15

イエローハット　愛知

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII（リュウ）	709,700	しーあーるC8L	ALL 点かせぎなし
ストリートファイターII（ガイル）	1,076,300	由弥	ALL
ストリートファイターII（ブランカ）	1,252,600	ケンガP.Bとれんーかみら㊎	ALL
ストリートファイターII（春麗）	1,082,200	AMP-FDG-權将斗	ALL バカ
ロボコップII	5,060,900	DCC-AGAS-JJY	ALL あと300万弱
ローリングサンダーII（レイラ）	834,710	HCM-IML-てった	ALL 2万損
スティールガンナー（クリフ）	573,990	超激感雄火職怒号爆発戦車かわうそくん	ALL,ミス137 残M×3
でたな!!ツインビー	3,186,550	ロリーオブロリー/キングロリE.T龍	2-5またためがたりない
★スーパーパン（パニックモード	24,813,700	えるる㊇㊇㊇	ALL 1機失敗惜甘!
チャイナタウン（プロ）	208,000	青酸カリ14号ゴールデン,L愛銃者㊈	LV35

セガニュー光ゲームセンター　大阪

大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-7-4　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII（ブランカ）	1,265,600	HERO'S たらちゃん	ALL ノーマル
ストリートファイターII（リュウ）	650,000	FBI	バトル10
E.D.F	582,400	S.ファイターはRY U MAR-小田	3周ボス ノーマル
バンダイク	1,512,220	これが限界力及ばずWATS	7面ボス ノーマル
剣豪	2,264,100	WATS	2周ALL ノーマル
出たな!ツインビー	2,363,800	ココアだ/AYA	2-2 ノーマル
ドラゴンセイバー（ライフ3）	1,142,560	TAMA	ALL 残8 イージー
ロボコップII	265,100	穴うめゲーマーWATS	SECTOR3（4面）
ガンフロンティア（㊇付き）	214,130	超難度のため発狂申請WATS	ROUND4
ブラッドブラザーズ	659,170	穴うめゲーマーWATS	AREA5-1

天野スポーツのゲームコーナー　愛知

愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パロディウスだ!	953,200	MRI	2周目の1面,ビッグバイパー使用
ドラゴンセイバー	1,129,230	GRADYの弟子その1	1コイン,ALL,ノーマル
ハットリス	204,350	A,K	1コイン,195セット,ノーマル
ファイナルファイト（ガイ）	3,149,300	ヨシヤルゾー	1コイン,ALL,ノーマル
ファイナルファイト（コーデー）	3,048,200	ヨシヤルゾー	1コイン,ノーマル,ALL
マジックソード	8,869,225	吉良の色男	1コイン,ALL,ノーマル
R・タイプII	700,420	Y,A	1コイン,2-3,ノーマル
コラムス（イージースタート）	4,224,680	YKKサッシ屋	1コイン ノーマル
サンダーフォースAC	2,243,500	藤田	1コイン,ALL,ノーマル
オーライル	4,243,600	山田	1コイン,ALL,ノーマル

プレイシティキャロット四日市店　三重

三重県四日市市西浦2-4-5　☎0593-54-2266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII（ガイル）	976,000	YPT-BOZ	ALL
スティールガンナー（1P）	514,510	YPT-くみちょう YI	ALL 残体力3
ローリングサンダーII（1P）	712,340	AOI-CHACHA	ALL アルバトロス
チャイナタウン	3/23入荷		
ロボコップII	3/20入荷		
ゆうゆのクイズでGO/GO/	4/4入荷		
ウイニングラン'91	3/20入荷		

タイトーイン002スタジアム　大阪

大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★出たな!!ツインビー	3,404,900	高村CDはもらったHRC ㊇㊇㊇	2-6 ボス手前
ゆうゆのクイズでGO/GO/	273,380	どうせすぐ抜かれるんだろうなOKAP	ALL まだまだ
サンダーフォースAC	2,359,830	しょーしん　ブー	ALL
剣豪	2,685,200	SURPASSER-不調ELF	途征
クイズ殿様の野望	6,735,400	CST-㊇	ALL 三好 86.7%
グラディウスIII	948,290	へぽいぞ!へぽいぞUGF㊦	2周目5面 Dタイプ
パロディウスだ!（4番ペン太郎だ!）	1,995,200	SDI-BOSTON	2周目4面 マニュアル
パロディウスだ!（2番タコ助郎だ!）	2,160,000	HYAKU-NIKORO-UGF ㊦	2周目6面 マニュアル
マジックソード	14,858,665	CYCLONE-ひかくぴんふキムチ	ALL 30階㊇なし
エスケープキッズ（ベリーディフィカルト）	400面＋α	KEN	㊇付きのスコアです。

プレイシティキャロット星ケ丘店　愛知

愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スティールガンナー（1P）	556,350	める	ALL,62.2% ノーマル設定
ローリングサンダーII（1P）	872,660	HCM-IML-てった	8面TIMEOVER ノーマル設定
ドラゴンセイバー（1P）	2,142,720	J・MAC㊧	ALL,残8＋1,卵10個,α連射
ストリートファイターII（ブランカ）	1,132,200	OR愛銃会-かみら㊎	ALL ノーマルランク
ストリートファイターII（ザンギエフ）	700,500	天帝あゆみ様の下僕HCM-MOLE	ALL,ブラジルスタート
チャイナタウン（プロ）	240,500	けーき屋	レベル44 ノーマル設定
エドワードランディ（1P）	692,528	はたやん	ALL ノーマル設定
パイプドリーム（1P）	3,749,560	RAP,DK もみ	ALL,ノーミス 2機ノーマル
★パイプドリーム（2P・Aコース）	7,534,790	てった&もみ	ALL,ノーミス 2機ノーマル
★パイプドリーム（2P・Bコース）	6,916,890	もみ&てった	ALL,ノーミス 2機ノーマル

ゲームセンターニュースター　三重

三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII（春麗）	907,500	EAST-悪魔代表-MAX㊇スーダラ	ALL
ストリートファイターII（ガイル少佐）	760,300	長谷川泰伸	ALL
ローリングサンダーII（1P）	554,480	次世代のニューリーダーING!!	1コイン8面
出たな!!ツインビー（1P）	2,832,200	セガの開発へ就職!/現東京人長瀬の使者	2-4
出たな!!ツインビー（2P・トータル）	2,304,200	爆笑/長瀬の使者&EAST-MAX㊇	共に2-2 コンビ解消!
ハットトリックヒーロー	37	福岡のXYZ㊇へ勝負!!EAST-MAX㊇	ALL 1410 61312＋
E.D.F（1P）	2,289,900	3年間ベーマガに載り続けた長瀬の使者	ALL これも大記録
キングオブザモンスターズ（1P・WOO）	534,780	このゲームで引退!EAST-RVV㊇	ALL 60万以上出る
クイズ殿様の野望	2,545,350	奥村真樹	ALL 1コイン
スーパーパン（1P・パニック）	691,500	ニュースターに明日はあるのか?ING	L99. 全機種ノーマル設定

ハイテクセガ神戸店　兵庫

兵庫県神戸市中央区元町1-11-19　☎078-391-5712

タイトル	スコア	スコアラー	備考
A.B.Cop	71,216,260	フローレン命!AB! 三海	ALL
ラッドモビール	1コインALL 残り12秒	Mt.だいせん	スキップ無し1突!
パンクショット	112p＋S	71日天下?3日もちつか?いかよSMI	ALL
剣豪	3,170,700	ASSASSIN㊂	ALL ノーミス
出たな!!ツインビー	3,544,450	ベジータ㊂（まぐれ）	2-5前半
パロディウスだ!（1番）	1,370,400	○○観葉次期社長Ⓐ Ⓑ	ALL ・ビッグバイパー・M2-3
パロディウスだ!（4番）	1,201,300	天馬ⒶⒷ	ペン太郎・M 2-3
ストリートファイターII（リュウ）	831,300	SIG西田さんおめでとうございます	ALL
ストリートファイターII（ブランカ）	1,005,700	SVR-西田君夏休みに会いましょう。	ALL
ストリートファイターII（春麗）	1,248,900	END	ALL

した。みなさん一度ご来店ください。

チャレハイ集計後記

やんま：ども、単位が「崖っぷち」のやんまです(笑)。

宮塚：学校がはじまり生活が逆転してしまった宮塚です。今月は『ストリートファイターII』一色になってしまったね。

やんま：そうだね。でも，誰がプレイしてもおもしろいって感じることのできるゲームは久しぶりでしょ。これだけ盛り上がるのもしょうがないと思うな。

宮塚：点かせしてておもしろいし，対戦してもおもしろいし，これは申し分ないね。

やんま：今月の一番高い点は春麗の139万。どうやったらこんなに高い得点がでるの？

宮塚：オール・パーフェクトのドロー（ダブル・ノックアウト）を何回やってるかだね。

やんま：引きわけを狙ってやっちゃうなんてすごいね。

宮塚：飛び道具を持っているリュウ，ケンは引きわけに持っていきやすいみたいだよ。

やんま：相手に打たせるの？

宮塚：そう，防御してると少ししかダメージ

TAITO INN 001 深江　兵庫
兵庫県神戸市東灘区深江北町4-32　☎078-441-2923

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キングオブザモンスターズ	595,430	煩脳少年	WOO
ハットトリックヒーロー	トータル42点	マヒャド葛西	ALL
パンクショット	トータル118点	RCK-FG	
剣豪	2,966,000	Y県のKEI	ノーミス
ルナーク	62,900	ミルキー	4面
ゆうゆのクイズでGO!GO!	346,000	全面100%だぞ!! 煩脳少年	
USネイビー	2,350,280	HAH	2番持使用 ALL
ブラッドブラザーズ	1,897,390	受験?年計画記念 電影少年	5-2
出たな!!ツインビー	申請者募集中		

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (E.本田)	537,600	㋓	スペイン野郎 9戦目
ストリートファイターII (春麗)	517,400	LHU	
ストリートファイターII (ガイル)	373,300	SNS	
ロボコップII (1P)	2,381,700	LHU	G塔のまね
MJ-12	1,033,330	MHC-ESPナイアーラトテップ	
チャイナタウン (プロ)	169,400	MHC-EEL	四暗刻×2 大三元×1
スティールガンナー (1P)	519,680	ブラスティング・ビルグリム	ALL
シークレットサービス	14,071,470	MHC-ナイアーラトテップESP	
スーパーマスターズ	−9	ACB	アルバトロスだ このやろう

ゲームコーナーラッキー21　山口
山口県岩国市瓜下町3-5-26　☎0827-24-2826

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ルナーク (1P)	71,000	KGP-T.O	8面
ストリートファイターII	333,300	CBR	すもー取り
出たな!!ツインビー (1P)	2,257,750	P-K.C	俺ばっかし 2-2
雷牙 (1P)	1,698,310	P-K.C	誰もやってない,ALL
A.B.Cop	70,584,890	すー	ALL
剣豪 (1P)	2,774,800	KGP-T.O	ALL
WGP II	3'30"28	へー	ドイツ 6S
キングオブザモンスターズ	124,980	はー	広島, マッド君
今,平尾君のギャグが大ウケ!		俺ばっかしじゃん!	

ハーフタイム　兵庫
兵庫県西宮市松籟荘7-21　☎0798-51-1807

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーフォースAC (基付)	1,849,550	HTS-K3-HMT	ALL
スノーブラザーズ (基付)	3,199,070	杉瀬笙	ALL EASY
ガンフロンティア (基付)	603,150	HYAKU-HTS-BCC	3面
スカイスマッシャー (基付)	2,217,530	㋕㋡(弁)(王)	2周目LAST・BOSS
グラディウスII (基付)	8,612,700	T・A	11-2 2-F
ラストデュエル (基付)	596,900	MONYONS	2周 ALL
ナイトストライカー (基付)	90,792,540	庄司みゆき(関)(乳)	ステージR
ナイトストライカー (基付)	90,842,150	OJK-HNT	ステージT
ダライアスII (基付)	3,442,700	U'EIM	ノーミス ALL・上V
ダライアス (基付)	4,324,530	なめんなⓩⓕⓒ ペテン師だ!!ⓢ	ノーミス ALL・W

プレイシティキャロット表町店　岡山
岡山県岡山市表町2-6-47　☎0862-23-4750

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン'91 (マニュアル)	3'02"716	元AXE	
ウイニングラン'91 (オートマ)	3'03"383	北国旅情HMS	
スティールガンナー (1P)	304,960	男だサンV	S-5
スティールガンナー (2P)	76,130	NOV	S-2
ストリートファイターII (春麗)	1,081,900	KIMかんしゃ AKI	ALL
ストリートファイターII (春麗)	209,200	SのARS	5人目,左手だけでプレイ
ローリングサンダーII	248,010	パイプドリームがやりたーいおやぢ	S-5
クイズ宿題を忘れました!	237,600	DAA(ぶ)(色気たっぷり子)	97.6%
ロボコップII	97,000	とりあえず	
エドワードランディ	643,874	ゆーいちろう	ALL

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゆうゆのクイズでGOGO!! (1P)	344,120	SURPASSER あと10万!!Y.T	一応クリアね 一面で35問
ルナーク (1P)	79,700	SURPASSER あと20万!?Y.T	8面アイアンクローで死亡
出たな!!ツインビー (1P)	1,731,850	SURPASSER 甘すぎて…ろおむⓢ	2周目1面… あと150万
ハットトリックヒーロー (1P)	12POINTS	SURPASSER ヨガブラスター3号	5面で負けた 3回目プレイ
キングオブザモンスターズ (1P)	226,670	SUR福岡のみんなお世話になりました	また行くから よろしくね!
ソニックブラストン (他店でのスコア)	最高117t	合計は342tだよ SUR-Y.T(学)(偶)	これが3発出れば隕石も…
UFOモグラ (インチキ部門)	99POINTS	SURポストウォーター&T.N&上場	T.Nくんは 兵庫から遠征
今月送るスコアなくてゴメンなさい!!だって	新作が入らないからやる気が失せちゃったんだもん!	来月はちゃんとやるからね!!(予定…)	覇沙夢やりたい ByY.T
PS.BOSTONさん,R.Tさん,	PAXくん,大阪では本当にありがとうございました	(ビデオの方は,グうけました。?)	ラIIの方が
あと,おち君とPAXくん,同じ職場の同じ	営業です,研修がんばって下さい。	bySUR-かんしのあーべ!!	ゃ,かんしゃ

アミューズ&レストメイヨー　兵庫
兵庫県姫路市駅前町222 駅前第一ビル　☎0792-22-7210

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ASO II	1,261,000	福岡と名古屋の皆様有難う御在ました。	ALL ノーマル設定
ゆうゆのクイズでGO!GO!	425,900	MJN	ALL ノーマル設定
E.D.F	2,399,200	SFL-PEY	ALL ノーマル設定
キングオブザモンスターズ	589,610	LCN修斗じゃあーりませんか。	ALL GEON ノーマル設定
ストリートファイターII (ブランカ)	1,054,700	S.F.L.B.R	ALL ノーマル設定
ストリートファイターII (ガイル)	804,700	SFL-S.F.L.JOEⓩ	ALL ノーマル設定
ストリートファイターII (春麗)	1,043,300	SIG-NEF-RAS	ALL ノーマル設定
ストリートファイターII (ダルシム)	814,200	SFL-KMA(資)(仏)	ALL ノーマル設定
ローリングサンダーII	453,990	SFL-AMV	R.8 ノーマル設定
クイズ殿様の野望	9,999,999	JACK	ALL 三好 ノーマル設定

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市船町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンフロンティア	823,850	RAVI-MAS 大会社は大変	残-2(避)なし ALLクリア
サンダーライトニング	180,469,100	スマ　SAK	ALL
バウンドフォーバウンド (スピード)	462,147,000	雀I-DOS	ALL 1コイン
スティールガンナー	516,170	GTA 西ブラなぐりこみ	1コイン ALL
ローリングサンダーII	802,100	傘はどこ! SAK	1コイン ALL
出たな!!ツインビー	2,594,050	強引だよ SAK	2-4
ウイニングラン'91	4'00"583	RAVI-MAS	4周

チャレンジバンバン　愛媛
愛媛県松山市道後樋又4-29　☎0899-24-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (春麗)	982,300	M.M JAX本を買う男	ALL以下全て 1Cノーマ
ストリートファイターII (E.ホンダ)	873,200	SURPASSER あ〜べ	ALL ル設定です。
ストリートファイターII (ブランカ)	1,055,200	SURPASSER A.O	ALL また来てね
ASO II (1P)	2,970,600	ⓑははばちゃま君のⓑどひよひよひよひよ	ALL 残2 むひょー
E.D.F (1P)	2,276,700	K.S ‥つまんネー	ALL ‥白いね
ローリングサンダーII (1P)	725,380	人生の選択(学)or(ぷ) PIA-JAN(苦)	ALL やっぱ(学)?
★戦国伝承 (1P)	370,100	やるもんないから やるっすー ろんⓑ	5面空牙は? これからちゃ
ガンフロンティア (1P)	1,640,570	燃える仕事人と化す!! PIA-CAL	ALL 残5 グッバイ
1941 (1P)	14,619,900	限りなき挑戦!! PIA-(鶴)HYT	ALL まだのびる
1941 (2P同時)	17,035,700	こちらも限界見えず (鶴)HYT&ろんⓑ	ALL あと60万?

ゲームセンターピノキオ&ラポス　兵庫
兵庫県明石市本町1-1-26　☎078-917-5684

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (春麗)	1,197,300	SIG-NEF-RAS (すずき魔)	ALL 激やば!
ストリートファイターII (ブランカ)	932,000	ハウス食品研究家! J.イヤですヨ.A	11面 今はカトリ♡
ストリートファイターII (ダルシム)	909,800	NEZ一家参上!! SIG-RAS㋓㋺	ALL やばいよォ
ストリートファイターII (E.本田)	929,400	関大合格おめでとう SFL-エボック(祝)	ALL
ストリートファイターII (ザンギエフ)	235,100	ゲーム図書館にはまり!空条の????	6面 はっちゃん
ASO II	1,157,800	NIS君愛してます ♡SVR-TAK㋕	6面ボス SNDRも♡
E.D.F	2,316,300	モンキーの人違大謝 SVR-WIZ(人)(ろ)	ALL 舞子の弟
ローリングサンダー (1P)	293,510	最近すっかりパチンカー!　キックの鬼	7面
出たな!ツインビー (1P)	2,735,700	また夏休みに会おう SVR-NIS㋢	2周目3面 元気でね♡
ゆうゆのクイズでGO!GO! (1P)	188,040	ゆうゆ殺す!しばく泣かす!消す!ⓟす	5面(?) 実は㋛

ゲームセンターJOY呉店　広島
広島県呉市中通4-3-13　☎0823-21-9738

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (エドモンド)	990,200	AND	ラストボス ベガ
ストリートファイターII (ケン)	699,600	AND	ラストボス ベガ
ASO II	936,900	DGF-AHO	AREA 6
ゆうゆのクイズでGO!GO!	334,260	XPT-BOL	1coin ALL
ラギ	368,370	KPD-YTI	1coin ALL
ハットトリックヒーロー	46点	X2 (XB)	1coin ALL
ルナーク (2番目)	74,700	OPA	8面
キングオブザモンスターズ	565,930	XPT-BOL 60万はでるよ!	1coin ALL
雷電 (2P側)	4,694,990	XPT-JAN 最近,マナーの悪い	2-7 奴が多くてこ
パロディウスだ! (ツインビーM)	1,124,550	XPT-M.T まる!!だまれ!	2-6 (某店員K)

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (春麗)	782,100	T.S	レベル最強 ALL
ストリートファイターII (E.本田)	915,800	SUR-天地以来の高知だ!!-あーべ㊍	レベル最強 11人目ベガ
出たな!!ツインビー	3,242,250	K.O	レベル最強 2周目4面
ブラッドブラザーズ	526,710	・A・	4-4
覇沙夢	815,020	SURPASSER R.T52号	4-4

ゲームインチェリーズ　鳥取
鳥取県米子市明治町179　☎0859-23-2064

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (春麗)	835,700	RPM-APA	11人目
ストリートファイターII (ガイル)	677,400	J	11人目
ストリートファイターII (E.ホンダ)	711,100	まんねん	11人目
ストリートファイターII (リュウ)	351,400	OND	9人目
ストリートファイターII (ダルシム)	796,900	RPM-SCP	ALL
ストリートファイターII (ケン)	370,000	パーフェクトが1度も取れない	9人目
ローリングサンダーII	455,550	弾がない,もう終だ,あきらめた	8面
チャイナタウン (プロ)	214,900	ベラボー君	レベル45
スティールガンナー (1P)	494,820	RPM-APA	ALL
バウンドフォーバウンド (スピード)	469,844,000	J	ALL イージー

ゲームランドプールイン　山口
山口県防府市天神2-2-43　☎0835-25-2885

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (春麗)	1,043,000	Lum	ALL 1コイン
ストリートファイターII (ブランカ)	903,600	MUR	ALL 1コイン
E.D.F	2,113,800	HOR	6面
ASO II (1P)	799,300	K.T	5面
ローリングサンダーII	以下のゲームはスコアを募		
スティールガンナー	集中です。誰か出して下さ		
ロボコップII	い。		
出たな!!ツインビー			
S.T.G			
ウイニングラン'91 (1P)			

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (春麗)	1,022,600	KAI CHAN	1C 春麗 BATTLE11
チャイナタウン	201,500	CLOTHO	1C 熱血 レベル31
ロボコップII	2,304,700	SUP-NYMPH?	1CALL 連なし 残4
ローリングサンダーII	776,480	BIG	1C R-8
スティールガンナー	569,550	CARMINE	1C ALL
ドラゴンセイバー	2,149,980	G.M.C.DURAN	1C ノーミス ALL♡10
マジックソード	14,427,676	BIG	1C 30F ㋬ なし タイマン負け
雷電	5,280,570	G.M.C.DURAN	1C 2-7 青使用
ファイナルファイト	3,852,160	BABBY	1C ALL コーディ
バウンドフォーバウンド	477,139,000	CLOTHO	1C ALL ハードパンチャー

受けないでしょ。それでうまく合わせるんだ。だけどこれが結構むずかしい。

やんま：なるほどね。それはすごいや。来月はドロー何回できるのか楽しみ。

ところで，宮塚くん。話は変わるけど，『ゆうゆのクイズでGO！GO！』で電源切り技が使えるそうじゃない。

宮塚：うん，そうらしいね。電源切ると毎回答えのでかたが同じパターンになるんだ。それを紙に書いて，問題がでる前にボタンを連打してればいいっていうわけ。

やんま：それははっきり言って邪道じゃない？

宮塚：そうこれではちょっとハイスコアと認めるわけにはいかない。だから今月集計しなかったんだ。

やんま：やっぱりフェアにいかなくちゃね。

宮塚：ハイスコアをだしたいって気持ちはわかるけど，これでだしてもハイスコアの価値がないでしょ。

やんま：そうだね，これじゃただの作業でしょ。パターンを作ってはめるのも作業かもしれないけど，それはあくまでプレイヤーの技量を前提とした物であるわけだからね。

宮塚：うん，そのとおり！こんなんでプレイ

モンキーハウス本館　福岡

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン'91 (1P・マニュアル)	2'57"883	G.M.C.㊙ HSA	ベストラップ 58"016
ラッドモビール	45秒	G.M.C. E.A	ALL ワープなし
ウェルトリス	113,700	G.M.C. R-I	LV:66 LN:99
ASO II	1,566,500	知恵なき子 G塔	ALL A-TYPE
ストリートファイターII (E.本田)	1,329,000	知恵なき子 G塔	ALL 連有
★ストリートファイターII (ダルシム)	1,291,900	G.M.C. おかぴ	ALL 連有 パーフェクト
ストリートファイターII (ザンギエフ)	832,600	KEN	ALL 連無
ロボコップII	7,855,200	知恵なき子 G塔	ALL 連なし
ゆうゆのクイズでGOGO!	405,440	きよかわ	ALL
ラギ	全面クリア	G.M.C. やちょ	永パ発覚

ゲームスポット大橋　長崎

長崎県長崎市大橋町7-17　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビットファイター	1,864,800	中島　稔	オール
バンダイク	783,020	T.N.T.	
エアバスター	254,520	B-小柳	3面
ルナーク	49,500	A-SB	
ムスタング	224,200	A-小柳	
ハットトリックヒーロー	スコアー募集中	TDK	
ファイナルファイト	474,570	KEN	
ドラゴンセイバー	149,890	GOGO一茂	5面
エスケープキッズ	36:56	SOS	
ウルトラマン	123,220	ウルトラの星より やってきた男	

サミーハウス　長崎

長崎県島原市白土町1033-6　☎0957-62-4547

タイトル	スコア	スコアラー	備考
出たな!!ツインビー	2,181,000	Exerina- M.K	ノーマル 2-2
出たな!!ツインビー	1,886,700	またバカやろうぜ!! ACA-VIC㊎Ⓣ	ノーマル 2-1
ストリートファイターII (ケン)	234,400	対戦しかやらん!! ACA-MIR	ノーマル 適当一です
剣豪	2,304,700	Excerina- M・K	ノーマル ALL
E.D.F	559,100	TJL氏あそびに来いよ ACA-VIC	ノーマル3面 影武者25円!!
ガンフロンティア	285,700	ACA-MIR	ノーマル 5面
ファイナルファイト (コーディー)	2,913,880	初クリアー ACA-MIR	ノーマル ALL
コラムス (ハード)	13,643,390	ACA-MIR	J.8184 L.243
デンジャラスシード (フルオート連射)	3,938,900	腕折って熊本にいた のは私ですVIC㊎	ノーマル ALL
アウトゾーン	6,617,410	KAZUMI!	ノーマル

サクセス香椎店　福岡

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
E.D.F	2,424,200	INDICK-APL	ノーマル ALL
ゆうゆのクイズでGOGO!	441,040	INDICK-Y.384	ノーマル ALL
出たな!!ツインビー	3,017,050	INDICK-APL	ノーマル 2-4
雷牙	2,187,630	KGC-KAZU	ノーマル ALL
エドワードランディ	1,104,693	INDICK-Kim	ノーマル ALL
ルナーク	73,500	INDICK-Y.384	ノーマル 6面
ストリートファイターII (E.HONDA)	581,200	INDICK-APL	ノーマル 10面
ウイニングラン'91 (1P)	4'01"733	INDICK-JP	ALL (4周設定)
ASO II	1,184,600	384君住所おしえて ね!	ノーマル 6面
TRUXION	10,000,000+α	超・究極・弾よけの ゲームを希望・摩沙	7周目で達成

ゲームキャロット住吉　長崎

長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハットトリックヒーロー	12ポイント	西田　秀保	6面 中3年生
でたな!!ツインビー	1,340,000	田尻　勇樹	6面 社会人
ハットトリックヒーロー	4面へ進出 10点	前田　　道	小6年生
ハットトリックヒーロー	12点	折山　　学	中2年生
ストリートファイターII	370,300	中川　大輔	7面 高1年生
ハットトリックヒーロー	4点	大平信之輔	中2年生 2面
キングオブザモンスターズ	25,430	前田　　道	小6年生 2面
カダッシュ	2,314	江頭　知宏	中3年生
ギャルズパニック	54,000	久松　　玄	中2年生 1-3
ムスタング	71,800	川崎　浩介	中3年生 2面

神宮前キャロットハウス　宮崎

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (リュウ)	431,800	K・K	1コイン 9人目
ストリートファイターII (春麗)	722,000	NAKARIN	1コイン 最終
ストリートファイターII (ガイル)	816,700	TAKEI TOSHIHIKO	1コイン 最終
ストリートファイターII (ブランカ)	797,900	三也ちゃん!	1コイン ALL
スティールガンナー (1P)	500,830	MGF-NYA	1コイン ALL
スティールガンナー (2Pトータル)	622,090	MGF-NYA John 大山	1コイン 共にALL
ストリートファイターII (E.本田)	573,300	MGF-ZIN	1コイン 9人目
MJ12	830,320	MGF-渕野	1コイン ALL
ローリングサンダーII	767,320	MGF-NYA	1コイン ALL
ウイニングラン'91 (マニュアル)	3'00"549	MGF-NYA	ゴール

ホワイトハウス箱崎店　福岡

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル　☎092-641-9415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (ダルシム)	1,070,300	ふれでい	ALL ノーマル
ストリートファイターII (ケン)	1,056,200	WGFC-もつなべ	ALL 8万×1
ストリートファイターII (エドモンド本田)	1,014,200	絶対早稲田!CPU	ALL
ストリートファイターII (ブランカ)	985,400	WGFC-BOM- 怪鳥	ALL
ストリートファイターII (春麗)	852,600	G.M.C.Ⓦ MAR	ALL
E.D.F	2,365,300	INDICK- APL	ALL ノーマル
出たな!!ツインビー	2,261,300	KAN	2-1 ノーマル
キングオブザモンスターズ	378,850	E・HOBA	ALL GEON使用
クイズ殿様の野望	7,746,300	Mr.進士	ALL 92.4%
ガンフロンティア	1,398,650	WGFC-AZY 元気ですか?	ALL ノーマル

ゲームランド花丘　長崎

長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII (1P・ノーマル)	852,300	小林政彦	ALL 春麗使用
キングオブザモンスターズ (1P)	444,310	岩永淳郎	ALL ノーマル設定
E.D.F (1P・ノーマル設定)	1,323,700	㊥　1000円しか払わん奴（飲み会にて）	5面
出たな!!ツインビー (1P)	2,342,700	すすまん	2-2 ノーマル設定
剣豪 (1P)	1,182,700	HSZ	2周目4面 ノーマル設定
ガンフロンティア (2P・連射付)	808,100	HSZとその仲間達	ALL ノーマル設定
ドラゴンセイバー (1P・ライフ×3)	1,145,130	ESP!!	ALL 連付 ノーマル設定
ドラゴンセイバー (1P・ライフ×3)	1,034,120	HSZ	ALL 連付 ノーマル設定
ストリートファイターII (E.本田)	408,100	CTY	ステージ9 E.本田使用
ストリートファイターII (リュウ)	500,900	?????????	ステージ9 RYU使用

してても楽しいと思えないしなあ。楽しさあってのハイスコアであってほしいんだけど。

やんま：なんかひさしぶりに充実した集計後記じゃない。ぼくはうれしい。

宮塚：やんま，なに泣いてるんだよ。

やんま：うう，ところで宮塚くん。先月の『エアバイクコップ』のハイスコア，1億の桁があるのは気のせい？

宮塚：え，え，まさかやんまに突っ込まれるとは……。では先月の訂正いきます。まず，『エアバイクコップ』。巣鴨店のハイスコアですが1億のけたの「1」は誤植です。よって先月の全国トップはハイテクセガ金沢の73,272,720：MS-WZN-TCFずんたたぱあっち　ということになります。それから☆の位置もずれているところがあったみたいですね。ごめんなさい！

やんま：宮塚くん，最近まちがいが多いんじゃない。

宮塚：ごめんなさーい！　激励のお手紙待ってまーす。

うう，やんま，ボク1人に押し付けて……。じゃ，また来月！

アーケード・ゲーム・ギャラリー

第3回 ストリートファイターII ©CAPCOM

今回は大人気の『ストリートファイターII』より，登場人物の関係図，そして最初の7人を倒したあとにでてくる4人の敵のプロフィール，全キャラの勝ちメッセージをおとどけします。

登場人物の関係図，すっごくいいです。見たら絶対笑っちゃいます。

いったいなぜゴルバチョフ？そしてヘリコプターとは？この図にでてくるカレーライスからペットの犬まで，すべての謎はエンディングに隠されています。

これは最後までやるしかないです。がんばって見てくださいね。（やんま）

『ストリートファイターII』人物関係図

ガイル



ユリア ＝ ガイル（夫婦）
クリス（娘）
サブ（ペット（犬））
ガイル ← 戦友ナッシュを殺された → ベガ

リュウ，ケン





サガット（宿敵）
リュウ ←ライバル→ ケン
ケン ＝ イライザ（恋人）

春麗



元 …ナゾ… 父（行方不明）
父 …？… ベガ（悪の巨大組織“シャドルー”の影のボス？）
春麗（娘）— 父：麻薬捜査官
春麗 → ベガ：疑問を抱く

E.本田



E.本田
弟子たち：龍山，安花田，丸乃湖，西の富士

ザンギエフ



ザンギエフ（闇のレスラー）← 実力を買われた ← ゴルバチョフ
ゴルバチョフ：偉い人 ／ ヘリコプター：乗り物
部下：カーゲーベー その1，カーゲーベー その2，カーゲーベー その3

ブランカ



ブランカ（本名ジミー）＝ サマンサ（母親）

ダルシム



ダルシム — コダル（象）：親友（乗り物）
ダルシム …好物… カレーライス
ダッタ（息子）

7人倒した後に登場する4人の強敵

◆M.バイソン



アメリカン・ドリームを実現させようと，おのれの拳を武器にラスベガスに殴りこんだ。ケンカ仕込みのボクシングで現在向かうところ敵なしだ。最近開発したターンパンチは超破壊力だが，振りかぶってる間スキが生まれ，多くのダメージを受けてしまう。

必殺技……ターンパンチ，ダッシュ・ストレート，ダッシュ・アッパー



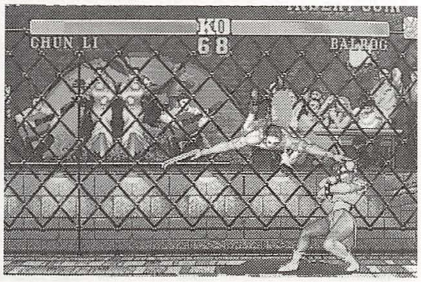
▲華やかなラスベガスのネオンをバックにM.バイソンと闘う。バイソンの放つ強烈なパンチの連打にかなうものはいない

◆バルログ



天性の素早さに，NIN-JUTUをミックスして人間離れしたスピードと破壊力を生みだした。“美”に対しては異常な執着があり，美しいもの以外は存在する価値がないと思っている。もちろんそれは，ストリートファイトにおいても例外ではない。

必殺技……フライング・バルセロナ・アタック，イズナ・ドロップ



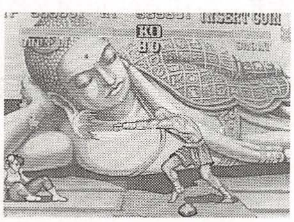
▲舞台はスペインに移り，フラメンコの軽快な曲が流れる。すべての物に美しさを追求しているバルログ。彼自身もかなりの美形だ。人間離れした素早さとジャンプ力は春麗さえもかなわない



◆サガット

昇竜拳の傷跡は胸に残ったが，久し振りにさわやかな気持ちで闘えた。今度出会ったときは良きライバルとして，さらに技に磨きをかけてこいよと…。全身を鍛え上げ，対リュウ，ケン戦に備えてタイ式昇竜拳ともいえるタイガー・アッパーカットを開発した。ただし，まだ未熟なのでスキを生じ通常より多くのダメージを受けてしまう。

必殺技……タイガー・ショット，タイガー・アッパーカット



▶4年の月日を経て再びタイに戻ってきた。最大の敵，そして良きライバルであるサガットに会うために……



◆ベガ

いったい彼は何物なのか？どこにいるのか？格闘家を目指すものとして志は同じだが，彼は方法を誤った。悪のオーラに身を包み，憎しみの拳で攻めてくる。自ら最強を名のり格闘王の名をほしいままにしている。

サイコクラッシャー・アタックの最中は，すべてのパワーを集中しているので，防御が甘くなり，通常より多くダメージを受けてしまう。

必殺技……サイコクラッシャー・アタック



▶サガットを倒した。しかし，タイにはもう1人おそるべき敵が待っていたのだ。その名はベガ。重力を無視した素早い攻撃で，一瞬の間に敵を倒す。悪のパワーを前に勝機はあるのか？

勝ちメッセージ一覧

[リュウ]
- 昇竜拳を破らぬ限りおまえに勝ち目はない。
- なかなかやるな，だがまだまだだ。修業が足りんようだな。
- おまえの力はそんなものか，くやしかったらかかってこい。
- 真の格闘家への道はまだ遠い…。修業あるのみ。
- いい試合だったな，またオレと闘ってくれ。
- お互い力を出し切ったんだ。どちらが負けてもおかしくなかった。

[E.本田]
- 朝のケイコより楽勝でごわす。
- ワシの張り手は天下一だ，わははは…。
- いい汗をかいたでごわす。また手合わせ願いたいのう。
- その程度の技はこのわしには効かぬわ。
- まだやるか，つぎは頭突きのまとにしてやるわ。
- 力だけが正義でごわす。
- 日本一これ即ち世界一でごわす。
- わしのフンドシかつぎにでもなってやり直すか，がっははは。

[ブランカ]
- おまえの動きではこのオレ様はたおせまい。
- 野生の力を思い知ったか。
- ウオッウオッウオッ。
- トラさえオレの前ではネコになる。さしずめおまえはネズミといったところか。

[ガイル]
- へっ，オレにケンカを売るのは百年早いぜ。
- とっとと国へ帰るんだな，お前にも家族はいるだろう……。
- 戦いとは無情なものだ，だがオレは負けるわけにはいかない。
- おまえの動きは見切った，オレにかなう相手ではなかった。

[ケン]
- いくらでもかかってこい。たたきつぶしてやるぜ。
- おいおい，まだ負けるには早すぎるぜ。
- おまえが何人たばになろうともオレの敵ではない。
- ふう，くるしい闘いだったぜ。オレをここまで追いつめるとは。

[春麗]
- ふっ，あなたはしょせん私の敵ではないわ，出直しておいで。
- たいしたことのない男だわ，もっと強い相手はいないのかしら。
- ふっ，すべての男たちは私の前にひざまずくのよ。
- 女だからといって甘く見たわね，残念だけど私は世界一の格闘家なのよ。

[ザンギエフ]
- おまえとは体のきたえかたがちがうのだ。
- おまえごときの力でオレに勝てると思っているのか，今度会ったら腕をへしおってやるぜ。
- ロシアの大地をおまえの血でそめてやろうか。
- おれのハガネの肉体の前ではこどもあそびにひとしい。

[ダルシム]
- ヨガの究極奥義思い知ったか。
- 運命，貴様がまけるのも運命なのだ。
- 戦士としてのほこりがおまえにあるのか。
- さとりだ。さとりを開かぬ限りオレには勝てんぞ。

[バイソン]
- おっと，オレのこぶしにきたねえ血がついちまった。
- オレのこぶしは勝利の味しか知らないのだ。
- なんだい，せっかくのってきたのによう，あっけない奴だぜ。
- おやおや，どうしたんだい，そんなところでねているとカゼをひくぜ。

[バルログ]
- くっくっくっ，美しい者は敗北を知らせるのだ。
- よわき者は地獄に落ちろ。強き者は常に美しいのだ。
- フッフッフッユウガな一時をすごさせてもらったよ。
- 勝利こそが美しい。私にやぶれるのは当然だ。

[サガット]
- おまえは弱すぎる，あくびがでるわ。
- おまえごときのうでではこのオレにキズ一つつけられぬわ。
- 技の切れもまだまだだな，一からやり直すんだな。
- たとえどんなにキズが増えようともオレは必ず勝つのだ。
- 再びオレが世界一になるまで負けるわけにはいかないのだ。

[ベガ]
- フッフッフッおまえなど私の足元にも及ばぬ，はっはっはっはっ。
- その程度のうでで私と闘うとは，見くびられたものだ。
- 私のジャマをするものは死あるのみだ。
- おまえもオレをたおすことができないのか，オレより強い奴はもういないのか。
- あかごのほうが歯ごたえがあるわ，弱きものは見るのも汚らわしい。

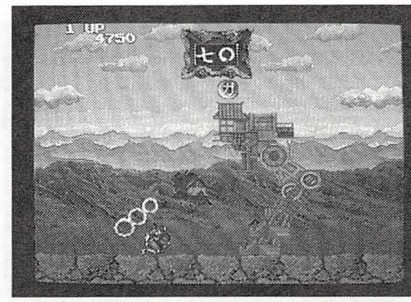
新コーナー

シリーズ・19XX年を語る！

第2回・1988年〈後編〉

さて，先月からはじまりました，「シリーズ・19XX年を語る！」。ベーマガ・ライターズに特定の年のアーケード・ビデオゲームの思い出を大いに語ってもらおうという，楽しい企画です。

今月は，先月の続きで1988年の後編をお送りします。



【出席者】
編さん(編)

石井弘一(石井)
鹿島五郎(鹿島)
佐久間亮介(佐久間)
宮塚英巳(宮塚)
MUNEPI♬(MNP)
やんま(やんま)
山下　章(山下)

「年越しそばより年越し大魔界村だ！」ゲーマー石井の熱い大晦日！

編：さて，石井君がこの年で気に入っているゲームはどのへんかな？

石井：『アサルト』『イメージファイト』『オーダイン』『オペレーションサンダーボルト』『ギャラガ88』『グラディウスII』『クレイジークライマー2』『最後の忍道』『サイバリオン』『サンダークロス』…。

鹿島：いったいいつまで続くんですか(笑)？

石井：いや，この年のゲームってほとんどやってるんだけど，その中で，1コインクリアできたゲームだけを今，挙げているんだよ…。

編：今の，全部1コインでクリアしたの？

石井：ええ。ループゲームの場合は，最低1周したっていうことです。

編：すごい。

やんま：「やったことがあるゲーム」というなら確かに僕も全部やってるよね。

佐久間：どのゲームも1回は，やってますよ。

宮塚：オレ，『餓流禍(がるるか)』とかもやったしな。

佐久間：僕，『パドルマニア』もやりましたよ。

やんま：「シンクロナイズドスミングと対戦！」だね(笑)。

石井：あとは…。

編：あっと，石井君の話が途中だった。

石井：『スプラッターハウス』『TATSUJIN』『Dr.トッペル探検隊』『ニュージーランドストーリー』『ロボコップ』『未来忍者』…。

佐久間：み・未来忍者…(苦笑)。

石井：とくに思い出に残っているゲームといえば『大魔界村』ですね。大晦日に「年越し大魔界村」とかやって，プレイ中に除夜の鐘が鳴ったのをよく覚えています(笑)。

編：それにしても，このメンバーだと本当に『アサルト』が評価高いね。みんな，クリアしたの？

佐久間：元祖『アサルト』でクリア目前までは行ったんですけど…。

やんま：僕も「元祖」は最終面で負けました。

鹿島：僕は「元祖」，クリアしました。『アサルトプラス』もイージーでクリアしましが…。

宮塚：僕も「イージー」なら…。「スーパー」は…手出ししません。「元祖」のときにスクロール・アウトで敵を消す技を覚えてからがんばろうと思ったんですけどやっぱりむずかしくて…。

佐久間：スクロール・アウト技を使うと時間的に厳しくなるんですよね。

鹿島：でも，一番最初のバージョンだとタイマーが“0”のときにクリアしてもボーナスが入るという技がありましたよね。

宮塚：あれ，隠しボーナスじゃないかと言われていたけど，ただのバグだったと(笑)。

石井：ナムコさん，ROM交換して新バージョンだしてたもんね。

山下　章氏が語る三つの怒れるゲーム

編：さて，山下君だけど，いかがなもんかな？

山下：この年は，「怒ったゲーム」というのが三つあるんですよ。『飛鳥＆飛鳥』『未来忍者』『UFO戦士ようこちゃん』です。

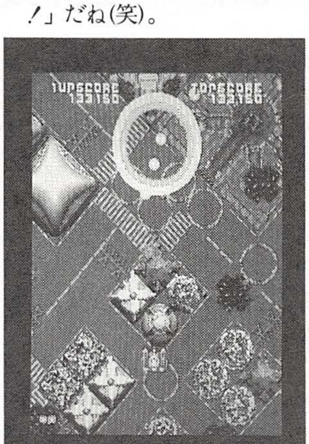
編：「ようこちゃん」はどのへんに怒りを？

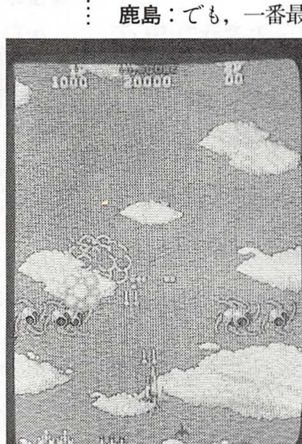
山下：やっぱり期待するじゃないですか。南野陽子の版権物かと思ったら，版権もクリアしてないみたいだし…。

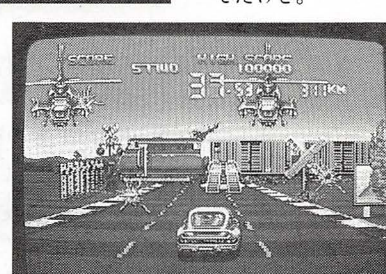
宮塚：知り合いで燃えてるやつがいたなあ。「今，ようこちゃんが熱いんだよ！」とか言ってて…。みんなで「何だよ，その ゲームは」とか言ってたけど。



▲『UFO戦士ようこちゃん(VIC東海/セガ)』


▲『アサルト(ナムコ)』


▲『飛鳥＆飛鳥(タイトー)』


▶『ホットチェイス(コナミ)』

やんま：僕の知ってる店だと１週間でなくなりました。

山下：ようこちゃんの顔にホクロがあるんだよね。

MNP：小さすぎて良いモニタじゃないとわからないんじゃないですか(笑)。

編：ショップの中では背景に「NANNO NANNO…」て書いてあるとか。

鹿島：結局，内容は誰もよく理解してないですね。

編：怒ったゲームばかりじゃなくて，気に入ったゲームはないの？

山下：曲にひかれて『サンダークロス』，これはクリアしたんですよ。

　それから，大学のそばにゲーム・センターがあって，この頃『ロボコップ』と『未来忍者』と『スーパーマン』が並んでおいてあったんですよ。あまりのラインナップに「こんな店でやるもんか」と思ったんだけど，そこにあったのが『ホットチェイス』で，コナミなら…と思ってちょっとやりました。

編：山下君はコナミファンだもんね。

山下：『ホットチェイス』って良いゲームとは言えないと思うんだけど，ワイルドなところにホレちゃいましたね。ワイルドすぎて，森の中を走っていると道がわからなくなったりするけど…。

(一同爆笑)

　線路があって電車がくるシーンなんかも別の意味ですごかった。最近，『シスコヒート』が似たようなことやっているけど，僕は『ホットチェイス』のほうが断然好きですね。

佐久間：山下さんは『シスコヒート』をやって財布を落としたこともありますものね(笑)。

鹿島：『ホットチェイス』は曲がいいんですよね。

山下：ただ，音源がコナミっぽくないんだよ。キンキンする音を使ってて…。曲自体はベースラインとかすっごくいいんだ。

佐久間：ランキングの曲とかカッコイイですよね。

宮塚：そう言われると改めて聞いてみたくなるな。

山下：もう一つ思い出に残っているゲームがあるんだ。『グラディウスII』なんだけど，僕がこのゲームをはじめて見た場所が何と自宅なんだよね。

　ちょうど，大堀師範代(うる星あんず)と一緒に仕事をしていた頃なんだけど，発売日に彼が「いいもの持ってきたよ♥」とか言って基板を持ってきたんだ。それで家の沙羅曼蛇筐体に入れて遊んでいたと…。

宮塚：いかにも大堀さんらしいなあ。

スポーツ・ゲームはどうだった？

編：スポーツ・ゲームの話があんまりでていないんで，改めて話しておきたいな。何が良かったかな？

MNP：『タッチダウンフィーバーII』。AMショーでやったんですけど，４人で集まってお金に糸目をつけなければ，最高。

やんま：『フェイスオフ』。これは隠れた名作ですよ。やっぱり４人で遊ぶとメチャクチャおもしろい。

佐久間：僕は『ゴー・フォー・ザ・ゴールド』ですよ。

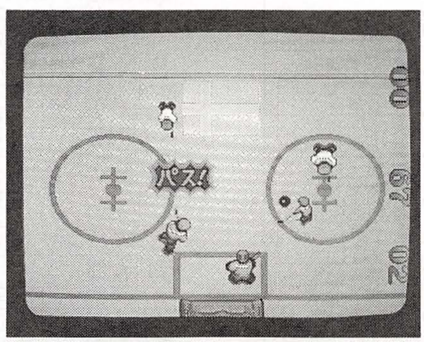
やんま：なぜ，『ハイパースポーツスペシャル』や『ゴールドメダリスト』じゃなくて，『ゴー・フォー・ザ・ゴールド』なの？

佐久間：家の近くの店にやたら置いてあったんですよ。

宮塚：タイトーの製品だから，数はけっこうでてたね。

編：『ワールドスタジアム』も『ワールドコート』もこの年だね。

佐久間：『ワールドコート』はX68K版がでてから狂ったようにやりましたよ。ロボットを師匠とあがめてました。



▲『フェイスオフ(ナムコ)』

このゲームを移植せよ！

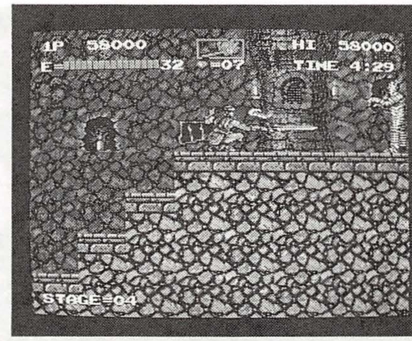
山下：この年でたゲームで，まだ家庭用に移植されていないもので移植してほしい，もしくは一応移植はされているけど，ぜひこのハードで移植してほしいというゲームがあれば，１人１作挙げてもらうというのはどう？

編：それいいね。それじゃあ，さっそく１人ずつ聞いていこうか。

やんま：『チェッカーフラッグ』です。スーパーファミコンにピッタリでしょう。

MNP：『コンチネンタルサーカス』がやりたいですね。ただし，業務用が液晶シャッターでやっていたような３Dシステムを再現してくれれば，の話ですけど。

鹿島：『グラディウスII』の完全移植しかない



▲『悪魔城ドラキュラ(コナミ)』

でしょう。ファミコン版は別物ですから。

石井：『Dr.トッペル探検隊』ですよ。

やんま：NES版はでてるんだけどね。

山下：かねてから言ってるんだけどX68Kで『悪魔城ドラキュラ』。家でやれば腹が立たないんじゃないかと思って…(笑)。

宮塚：僕は…大体言われちゃいましたね。

この年の特徴・傾向・まとめ

編：そんなところで，誰か他に言い残したことはないかな？

宮塚：今回，『サイバリオン』と『ゲイングランド』と『テトリス』が，意外と話題にのぼらなかったですね。やはり，今さら語るまでもないという感じで…。

鹿島：懐かしいというゲームじゃないんですよね。いまだに新鮮というか…。

山下：見城君がいたら大騒ぎするゲームばかりだなあ。

MNP：新しいシステム・ボードがいろいろとでてきた年ですね。

宮塚：カプコンのＣＰシステムに…。

やんま：ナムコのシステムIIもセガのシステム24もこの年ですよ。

MNP：拡大・縮小をハードでやりだしてますね。

編：セガ・システム24とナムコ・システムIIだね。後者は，背景とスプライトに拡大・縮小がついていて，背景は同時に回転機能もまかなっている。

宮塚：あと，忍者物が多かった年ですね。『未来忍者』『ニンジャウォーリアーズ』『ドラゴンニンジャ』『忍者龍剣伝』…。

やんま：リメイク・ブームはとりあえず末期だね。この前の年が大リメイク・ブームだったんだけど…。

MNP：ファミコンやパソコン・ゲームからの逆移植とか増えはじめていませんか？『悪魔城ドラキュラ』『テトリス』『上海』に…。

山下：『ワールドスタジアム』と『ワールドコート』もそう言えるよね。

宮塚：とりあえず，熱いゲームの多い，良い年だった，とまとめていいんじゃない。

・ビデオゲーム・ CLASSIC GUIDE

（クラシック ガイド）

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載するとともに，価格が1万円前後で比較的入手しやすい良質の作品を毎月1作ずつ，とくにピックアップして紹介していこうというページです。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリストにある物が，そのお店で扱っているすべての基板というわけではありませんので，ほしい基板がある人は，まずはお店に電話をして在庫を確認したり，資料請求をしてみるとよいでしょう。

今月のおすすめ中古基板『サーカスチャーリー』

今月のおすすめゲームは，1984年度・コナミ作品『サーカスチャーリー』です。

サーカスのテント小屋を舞台に，ピエロのチャーリーが様々な曲芸に挑戦するという，愉快なサーカス・アクション・ゲームです。

ズバリ言って，中古市場での相場価格はやたら安いわ，ゲームのクォリティは文句のつけようがないわで，今の今までこのコーナーで紹介していなかったのが不思議なくらいの作品です。

そのころコナミは『ハイパーオリンピック』がヒット中

1984年，もう7年も昔の話になるのですね。『サーカスチャーリー』が発売されたころ，コナミは他にどんな作品を開発していたのでしょうか。ちょっと，リストアップしてみましょう。

『ロックンロープ』『ジャイラス』『ジュノファースト』『ハイパーオリンピック』『メガゾーン』『タイムパイロット'84』等々…。

ラインナップにシューティングが目立ちますが，何といっても『ハイパーオリンピッ

ビデオゲーム中古基板情報

アイレム

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ガンフォース	168,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
剣豪	100,000円	'91年	アクション	有	有		㈲テクナート
剣豪	70,000円	'91年	アクション	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
バウンドフォーバウンド	55,000円	'90年	ボクシング	有	有	P付	㈱ケイアンドユウゲムゲム
大工の源さん	45,000円	'90年	アクション	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
エアデュエル	45,000円	'90年	シューティング	有	有	ロムキット¥28,000	㈱玉屋
トンマ	45,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
ドラゴンブリード	45,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ドラゴンブリード	40,000円	'89年	シューティング	有	有	(M72)	㈱ケイアイシー
R・タイプII	40,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱玉屋
大工の源さん	40,000円	'90年	アクション	有	有		創造空間コンポ
トンマ	38,000円	'89年	アクション	有	有	(M72)	㈱ケイアイシー
Mr. HERIの大冒険	38,000円	'87年	シューティング	有	有	ロムキッド¥10,000	創造空間コンポ
トンマ	35,000円	'89年	キャラクターアクション	有	有	ロムキット¥15,000	㈱ケイアンドユウゲムゲム
Xマルチプライ	35,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット¥15,000	㈱玉屋
トンマ	35,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット¥15,000	㈱玉屋
アールタイプII	35,000円	'89年	シューティング	有	有		創造空間コンポ
ドラゴンブリード	35,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキッド¥12,000	創造空間コンポ
イメージファイト	35,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキッド¥8,000	創造空間コンポ
X-マルチプライ	35,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキッド¥12,000	創造空間コンポ
トンマ	33,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキッド¥10,000	創造空間コンポ
大工の源さん	30,000円	'90年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
R・タイプII	30,000円	'88年	シューティング	有	有		アップル㈲ママトップ内
ラストデュエル	22,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
アールタイプ	20,000円	'87年	シューティング	有	有		創造空間コンポ
ロードランナーI～IV	10,000円	' 年	パズル	有	有		㈲テクナート
ビジランテ	10,000円	'88年	アクション	有	有		創造空間コンポ
ロードランナーI～IV	8,000円	'84～86年	アクションパズル	有	有		創造空間コンポ
快傑やんちゃ丸	3,500円	'86年	キャラクターアクション	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム

ATARI

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ピットファイター	60,000円	'91年	格闘	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
ガントレット	30,000円	'86年	アクション	有	有	電源，ハーネス付	㈱ケイアイシー
クラックス	18,000円	'89年	パズル	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム

アルファ電子

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
チャンピオンベースボール	4,000円	'82年	野球	無	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム

イーストテクノロジー

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ギガンデス	28,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱玉屋
ギガンデス	28,000円	'90年	シューティング	有	有		創造空間コンポ
バルーンブラザース	16,000円	'90年	パズル	有	有		㈱ケイアイシー

WESTONE

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
オーライル	50,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム

ウエストン

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
オーライル	48,000円	'90年	シューティング	有	有		創造空間コンポ
モンスターレア	35,000円	'88年	シューティング	有	有	16A3点，ロムキッド¥10,000	創造空間コンポ

ウッドプレス

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ファイヤートラップ	5,000円	'86年	壁登り	無	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム

SNK

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
NEO GEO本体	58,000円	' 年		無	有	新品	㈲テクナート
ストリートスマート	35,000円	'89年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
NEO GEOソフト	28,000円	' 年	各種	無	有	新品	㈲テクナート
航空騎兵物語	20,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ネクストスペース	18,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
ASO	15,000円	'85年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
怒	15,000円	'86年	アクション	有	有	レバー1個付，ロムキッド¥18,000	創造空間コンポ
キャンバスクロッキー	6,000円	'84年		有	有		創造空間コンポ

カネコ

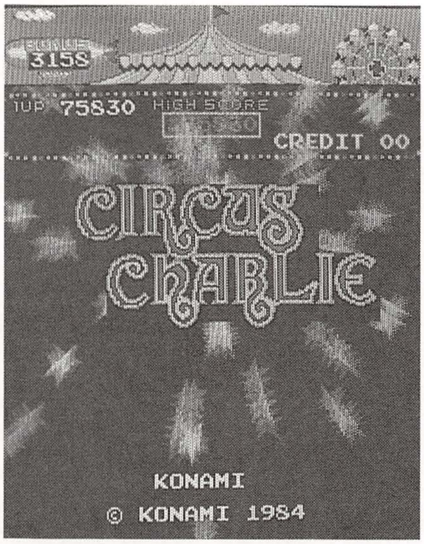
タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ギァルズパニック	100,000円	'90年	パズル	有	有		㈲テクナート

カプコン

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ストリートファイターII	238,000円	'91年	格闘	有	有		㈲テクナート
ファイナルファイト	170,000円	'89年	格闘	有	有		㈲テクナート
ファイナルファイト	165,000円	'89年	格闘	有	有		カナヤ商会
ファイナルファイト	148,000円	'89年	格闘	有	有		㈱玉屋
マジックソード	130,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
ファイナルファイト	128,000円	'90年	格闘	有	有		アップル㈲ママトップ内
ファイナルファイト	120,000円	'90年	アクション	有	有		創造空間コンポ
USネイビー	115,000円	'90年	シューティング	有	有		アップル㈲ママトップ内
USネイビー	108,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱玉屋
USネイビー	100,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
マジックリード	100,000円	'90年	アクション	有	有		創造空間コンポ
1941	98,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱玉屋
エリア88	98,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱玉屋
天地を喰らう	98,000円	'89年	アクション	有	有		㈱玉屋
マジックソード	98,000円	'90年	アクション	有	有		㈱玉屋
マジックソード	95,000円	'90年	アクション	有	有		ソフトショップマリオ
チキチキボーイズ	95,000円	'90年	アクション	有	有		創造空間コンポ
ニモ	95,000円	'91年	アクション	有	有		創造空間コンポ
大魔界村	90,000円	'88年	アクション	有	有		創造空間コンポ
エリア88	90,000円	'89年	シューティング	有	有		創造空間コンポ
大魔界村	88,000円	'88年	アクション	有	有		㈱玉屋
アドベンチャークイズ2	30,000円	'90年	クイズ	有	有		㈱玉屋
バルガス	20,000円	'84年	シューティング	有	有		㈲テクナート
1943	18,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
サイドアーム	15,000円	'86年	シューティング	有	有		㈲テクナート
サイドアーム	15,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ブラックドラゴン	15,000円	'87年	アクション	有	有		創造空間コンポ
セクションZ	12,000円	'85年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
1942	10,000円	'84年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
戦場の狼	8,000円	'85年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
バルガス	6,000円	'83年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー

■㈱ケイアイシー　〒141 東京都品川区東五反田4-7-26 ☎03-3280-3351

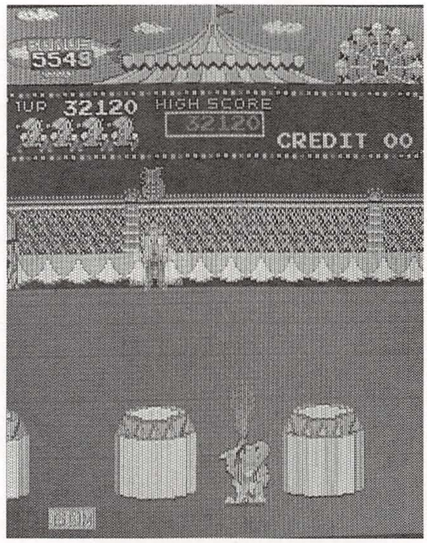
■㈱創造空間コンボ　〒170 東京都豊島区駒込6-34-7 清水ビル2F ☎03-3576-1484



▲『サーカスチャーリー（1984年度・コナミ作品）』タイトル画面

ク』のヒットが突出していた時期といえましょう。

『サーカスチャーリー』は，こんなころ，84年の初頭に発売された作品です。



▲ゲーム画面。横スクロール・ジャンプ・アクション・ゲーム

『サーカスチャーリー』ってこんなゲームなんだ！

ジャンルは，横スクロール・ジャンプ・ア



▲サーカスを舞台に，ピエロのチャーリーが様々な曲芸に挑戦するぞ。パターン作りのおもしろさを満喫させてくれるゲームといえるだろう

クション・ゲームです。

操作は２方向レバー・１ボタンです。ボタンはジャンプ等に使います。

ビデオゲーム中古基板情報

カワクス

大列車強盗	15,000円	'86年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー

コナミ

でたな!ツインビー	130,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
パロディウスだ!	115,000円	'90年	シューティング	有	有		ソフトショップマリオ
パロディウスだ!	90,000円	'90年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ビットファイター	90,000円	'91年	格闘	有	有		㈲テクナート
パロディウスだ!	85,000円	'90年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
パロディウスだ!	78,000円	'90年	シューティング	有	有		アップル㈲ママトップ内
パンクショット	70,000円	'90年	格闘バスケット	有	有		カナヤ商会
ローラーゲームズ	70,000円	'91年	格闘アクション	有	有		創造空間コンボ
パンクショット	68,000円	'90年	格闘バスケ	有	有		㈱玉屋
トライゴン	65,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
グラディウスⅢ	58,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップマリオ
パンクショット	50,000円	'91年	格闘バスケ	有	有		㈲テクナート
ローラーゲーム	50,000円	'91年	格闘	有	有		㈲テクナート
グラディウスⅢ	50,000円	'89年	シューティング	有	有		㈲テクナート
グラディウスⅡ	50,000円	'87年	シューティング	有	有		㈲テクナート
パンクショット	50,000円	'90年	バスケット	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
キューブリック	50,000円	'89年	パズル	有	有	ロムキット¥7,000	㈱玉屋
グラディウスⅢ	50,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱玉屋
サンダークロス	50,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
グラディウスⅡ・Ⅲ	50,000円	'88,89年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
グラディウスⅡ	48,000円	'88年	シューティング	有	有		ソフトショップマリオ
グラディウスⅡ	48,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット¥15,000	㈱玉屋
エイリアンズ	45,000円	'88年	アクション	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
パンクショット	45,000円	'91年	格闘バスケット	有	有		創造空間コンボ
グラディウスⅢ	42,000円	'89年	シューティング	有	有		アップル㈲ママトップ内
A-JAX	38,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
沙羅曼蛇	35,000円	'86年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ライフフォース	35,000円	'86年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ライフフォース	35,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱玉屋
サプライズアタック	30,000円	'90年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
グラディウスⅠ	30,000円	'85年	シューティング	有	有	電源付	ソフトショップマリオ
沙羅曼蛇	30,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
サプライズアタック	25,000円	'90年	アクション	有	有		㈲テクナート
フラックアタック	20,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ガッタンゴットン	8,000円	'82年	アクションパズル	有	有		創造空間コンボ
ハイパーオリンピック	6,000円	'83年	スポーツ	有	有		㈱ケイアイシー
タイムパイロット	6,000円	'82年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
少林寺への道	5,000円	'86年	アクション	無	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
サーカスチャーリー	3,000円	'84年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
少林寺への道	3,000円	'85年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
新入社員とおる君	3,000円	'84年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー

サクセス

流球	35,000円	'90年	ポーカーパズル	有	有		㈱ケイアイシー

サン電子

上海	20,000円	'88年	パズル	有	有		㈲テクナート

ジャレコ

E・D・F	100,000円	'91年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
EDF	90,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ロッドランド	50,000円	'90年	アクション	有	有		㈲テクナート
ロッドランド	50,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
プラスアルファ	50,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
P-47	50,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
破兆!	45,000円	'90年	格闘	有	有		㈲テクナート
ロードオブキング	45,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
天聖龍	45,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ロットランド	40,000円	'90年	アクション	有	有		創造空間コンボ
P-47	38,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット¥7,000	㈱玉屋
実力!プロ野球	38,000円	'89年	野球	有	有	ロムキット¥18,000	㈱玉屋
天聖龍	38,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット¥10,000	㈱玉屋
天聖龍	35,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
キックオフ	35,000円	'88年	サッカー	有	有		カナヤ商会
天聖龍	35,000円	'89年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
武田信玄	30,000円	'88年	時代劇アクション	有	有		㈱ケイアイシー
ぶたさん	20,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
銀河任侠伝	18,000円	'87年	アクション	有	有		㈱玉屋
麻雀大霊界	8,000円	' 年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
ノーティーボーイ	8,000円	'82年		有	有		創造空間コンボ
エクセリオン	8,000円	'83年	シューティング	有	有		創造空間コンボ

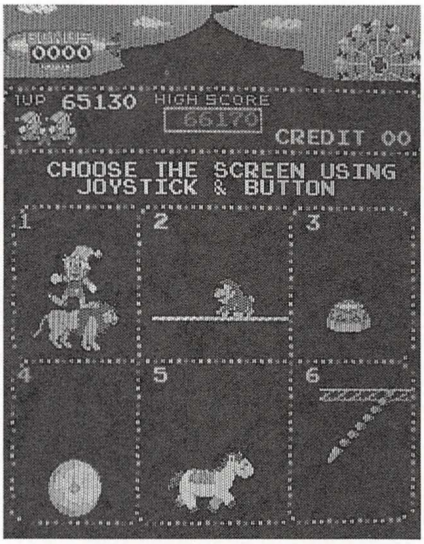
セイブ開発

雷電	148,000円	'90年	シューティング	有	有		㈲テクナート
雷電	95,000円	'90年	シューティング	有	有		アップル㈲ママトップ内

セガ

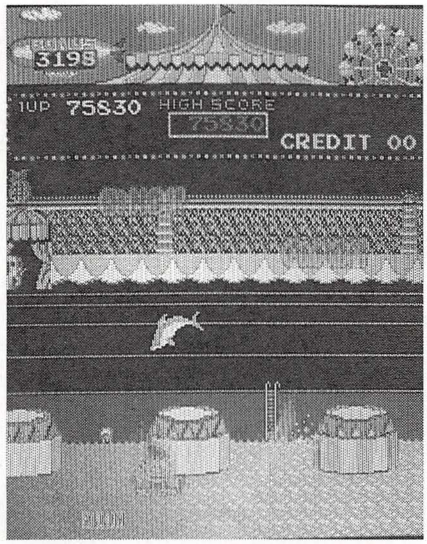
コラムス	75,000円	'90年	パズル	有	有		㈲テクナート
SDI	68,000円	'87年	シューティング	有	有	パネル付	㈱玉屋
テトリス	60,000円	'89年	パズル	有	有		㈲テクナート
エイリアンストーム	60,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
ボナンザブラザーズ	60,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
クラックダウン	58,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット¥20,000	㈱玉屋
ゲイングランド	58,000円	'88年	戦略シューティング	有	有	ロムキット¥30,000	㈱玉屋
サンダーフォースAC	50,000円	'90年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ブロクシード	50,000円	'90年	パズル	有	有		カナヤ商会
ボナンザブラザーズ	50,000円	'90年	アクション	有	有		創造空間コンボ
サンダーフォースAC	48,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱玉屋
テトリス	48,000円	'88年	アクションパズル	有	有	ロムキッド¥25,000	創造空間コンボ
MVP	45,000円	'90年	野球	有	有		㈲テクナート
エイリアンストーム	45,000円	'90年	アクション	有	有	システム18	㈱ケイアイシー
テトリス	45,000円	'89年	パズル	有	有	(16B)	㈱ケイアイシー
ボナンザブラザーズ	45,000円	'90年	アクション	有	有	ロムキッドなし	創造空間コンボ
ムーンウォーカー	45,000円	'90年	アクション	有	有		創造空間コンボ
コラムスⅡ	40,000円	'90年	パズル	有	有		㈲テクナート
テトリス	40,000円	'88年	パズル	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
ゴールデンアックス	40,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット¥28,000	㈱玉屋
M・V・P	40,000円	'90年	ベースボール	有	有		創造空間コンボ

■㈱玉屋　〒168 東京都杉並区和泉2-1-26 ☎03-3323-5524
■ソフトショップ☆マリオ　〒390 長野県松本市大手2-2-4 ☎0263-36-5536



▲2周目からは好きなステージが選べるようになる。『サーカスチャーリー』の中で，このセレクト・モード時の曲が一番良い，と思う

あなたは，サーカスの人気者，ピエロのチャーリーとなって，さまざまな曲芸をこなしていきます。



▲「キミはイルカを見たか!?」2周目でトランポリンを選ぶと水上ステージが見られる。このイルカが最大のライバルなのだ

曲芸の種類は，以下の6種目。

①火の輪くぐり
②綱渡り
③トランポリン
④玉乗り
⑤曲乗り
⑥空中ブランコ

どれも，ゲームは，横スクロールです。一定距離を進とステージ・クリアとなります。5種目めの曲乗りのみ，オート・スクロールで(速度調整はある)，あとの種目はすべてマニュアル・スクロールです。

種目ごとのくわしい解説は割愛しますが，おおよそタイトルどおりの曲芸が展開されると考えて良いでしょう。

どれもこれも，タイミングによる，ジャンプ・アクション・ゲームの模範のような内容といえます。

乱数要素は皆無です。一つずつパターンを覚えていくことにより，納得ずくで攻略を進めていく充実感を，あなたはそこに見いだすことができるはずです。

操作性も優れています。レバーとボタンの入力に対するレスポンスが抜群で，非常にしっくりきます。違和感はまったく感じさせま

ビデオゲーム中古基板情報

ダンクショット	40,000円	'87年	バスケット	有	有	コンパネ付	創造空間コンポ
パッシングショット	40,000円	'88年	テニス	有	有	パネル付	創造空間コンポ
MVP	38,000円	'90年	野球	有	有	ロムキット¥20,000	㈱玉屋
テトリス	36,000円	'88年	パズル	有	有		アップル㈲ママトップ内
ダンプ松本	35,000円	'85年	女子プロレス	有	有	ロムキット¥12,000	㈱玉屋
イースワット	35,000円	'90年	アクション	有	有	ロムキッド¥10,000	創造空間コンポ
ブロクシード	30,000円	'90年	パズル	有	有	システム18	㈱ケイアイシー
カルテット	30,000円	'86年	アクション	有	有	ロムキッド¥10,000	創造空間コンポ
ダンプ松本	30,000円	'85年	プロレス	有	有	ロムキッド¥10,000	創造空間コンポ
アレックスキッド	30,000円	'86年	アクション	有	有	ロムキッド¥10,000	創造空間コンポ
フラッシュポイント	28,000円	'89年	パズル	有	有	ロムキット¥5,000	㈱玉屋
テディーボーイブルース	18,000円	'85年	アクション	有	有		創造空間コンポ

セタ

スーパーリアル麻雀PⅢ	45,000円	'88年	麻雀	有	有		カナヤ商会
スーパーリアル麻雀PartⅢ	35,000円	'88年	脱衣麻雀	有	有		創造空間コンポ
麻雀遊技	15,000円	' 年	脱衣麻雀	有	有		創造空間コンポ
スーパーリアル麻雀PartⅡ	10,000円	'88年	脱衣麻雀	有	有		創造空間コンポ
スーパーリアル麻雀	5,000円	'86年	麻雀	無	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
スーパーリアル麻雀PartⅠ	5,000円	'87年	脱衣麻雀	有	有		創造空間コンポ

TAD

JuJu伝説	60,000円	'90年	アクション	有	有		㈲テクナート
JuJu伝説	48,000円	'90年	アクション	有	有		㈱玉屋
JuJu伝説	35,000円	'90年	アクション	有	有		創造空間コンポ

タイトー

栄光の甲子園	188,000円	'91年	野球	有	有	FⅡシステム	㈲テクナート
忍者キッズ	188,000円	'91年	アクション	有	有	FⅡシステム	㈲テクナート
ルナーク	150,000円	'91年	格闘	有	有	FⅡシステム	㈲テクナート
ガンフロンティア	120,000円	'91年	シューティング	有	有	FⅡシステム	㈲テクナート
スパイナルブレーカー	118,000円	'91年	アクション	有	有		㈱玉屋
ガンフロンティア	108,000円	'91年	シューティング	有	有	ロムキット¥40,000	㈱玉屋
ギャルズパニック	90,000円	'90年	陣取り	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
クイズHQ	88,000円	'90年	クイズ	有	有	ロムキット¥28,000	㈱玉屋
ミズバク大冒険	78,000円	'90年	アクション	有	有	ロムキット¥28,000	㈱玉屋
メガブラスト	78,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット¥18,000	㈱玉屋
サンダーフォックス	65,000円	'89年	アクション	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
あしたのジョー	40,000円	'90年	ボクシング	有	有		カナヤ商会
地獄めぐり	35,000円	'88年	アクション	有	有		㈱玉屋
ベンベロベ〜	30,000円	'84年	アクション	有	有		創造空間コンポ
レインボーアイランド	28,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
ダイナマイトリーグ	23,000円	'89年	野球	有	有		㈱ケイアイシー
あしたのジョー	20,000円	'90年	ボクシング	有	有		㈱ケイアイシー
パズニック	20,000円	'89年	パズル	有	有		㈱ケイアイシー
レインボーアイランド	20,000円	'87年	アクション	有	有		創造空間コンポ
ワードナの森	16,000円	'87年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
火激	15,000円	'88年	格闘	有	有		㈱玉屋
ジャングルキング	15,000円	'82年	アクション	有	有		創造空間コンポ
ウォータースキー	15,000円	'83年	水上スキー	有	有		創造空間コンポ
タイムトンネル	15,000円	'82年	アクション	有	有		創造空間コンポ
アルペンスキー	15,000円	'82年	スキー	有	有		創造空間コンポ

奇々怪界	10,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
フリップル	10,000円	'89年	パズル	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
Dr.トッペル探険隊	10,000円	'88年	シューティング	有	有		創造空間コンポ
奇々怪界	7,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱玉屋
キック&ラン	5,000円	'86年	バイクレース	有	有		㈱ケイアイシー

ダイナックス

麻雀フライデー	13,000円	' 年	脱衣麻雀	有	有		創造空間コンポ
麻雀フライデー	10,000円	' 年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー
ディプロマット	10,000円	' 年		有	有		創造空間コンポ
雀神	8,000円	' 年	脱衣麻雀	有	有		創造空間コンポ

データイースト

エドワードランデイ	85,000円	'91年	アクション	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
スーパーバーガータイム	68,000円	'90年	アクション	有	有		㈱玉屋
空牙	65,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
ダークシール	45,000円	'90年	ファンタジーアクション	有	有		㈲テクナート
ロボコップ	40,000円	'88年	アクション	有	有		㈲テクナート
ロボコップ	40,000円	'88年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
ファイティングファンタジー	35,000円	'89年	アクション	有	有		㈱ケイアイシー
ファイティングファンタジー	35,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
トリオザパンチ	30,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
アクトフェンサー	20,000円	'89年	アクション・シューティング	有	有		㈱玉屋
アクトフェンサー	20,000円	'89年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
バーディートライ	18,000円	'88年	ゴルフ	有	有		㈱ケイアイシー
B-ウィング	15,000円	'84年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ザビガ	15,000円	'84年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ダーウィン4078	15,000円	'85年	シューティング	有	有		㈲テクナート
アクトフェンサー	13,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
サイドポケット	8,000円	'86年	ビリヤード	有	有		㈱ケイアイシー
クルードバスター	40,000円	'90年	格闘アクション	有	有		創造空間コンポ
ダークシール	35,000円	'90年	アクション	有	有		創造空間コンポ
チェルノブ	25,000円	'88年	アクション	有	有		創造空間コンポ
カルノフ	20,000円	'87年	アクション	有	有		創造空間コンポ
ダーウィン4078	12,000円	'86年	シューティング	有	有		創造空間コンポ
SRD	12,000円	'87年	シューティング	有	有		創造空間コンポ

テクノス

ダブルドラゴン	18,000円	'87年	格闘	有	有		㈱玉屋
ダブルドラゴン3	60,000円	'90年	格闘	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
ダブルドラゴン3	50,000円	'90年	格闘	有	有		㈲テクナート
ダブルドラゴン3	50,000円	'90年	格闘アクション	有	有		創造空間コンポ
コンバットライブス	45,000円	'90年	格闘	有	有		㈲テクナート
コンバットライブス	45,000円	'90年	格闘	有	有		ソフトショップマリオ
ダブルドラゴン2	40,000円	'89年	格闘	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
ダブルドラゴン3	38,000円	'90年	格闘	有	有		アップル㈲ママトップ内
コンバットライブス	35,000円	'90年	格闘アクション	有	有		創造空間コンポ
ダブルドラゴン2	30,000円	'89年	格闘アクション	有	有		創造空間コンポ
ダブルドラゴン	25,000円	'86年	格闘	有	有		カナヤ商会
ダブルドラゴン	20,000円	'88年	格闘	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
西遊降魔録	15,000円	'87年	アクション	有	有		㈲テクナート
西遊降魔録	12,000円	'87年	アクショシ	有	有		㈱ケイアイシー

■テクナート 〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 ☎06-643-7641
■カナヤ商会 〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272

せん。

2周目以降に待ち受けるプレイヤー・フレンドリーなフィーチャーとは!?

6種目をすべてクリアしてしまうと，どうなるのか？

ランクアップした2周目以降がスタートします。が，そこにひとひねりあるのが，このゲームのグレート義太夫なところ。何と！大判ぶるまい！6種目の中から毎回，好きな種目をセレクトできるようになるのです。

たとえばトランポリンだけをプレイしたいと思ったら，延々トランポリンだけをプレイし続けるという，わがままいっぱい夢いっぱい仕事帰りにかけつけ3杯ということも可能なわけです。あなたが望むならチャーリー，何をされてもいいわ，ということなのです。

ですが，そんなわがままが，いつまでも続くはずはありません。最後に何が起こるのか？それは自分で確認してちょ(※)。

※「確認してちょうだい」の省略・コミカル形（深い意味はない）

隠れキャラのコナミと呼ばれて…

このゲームが，隠れボーナス，隠れエクステンドの宝庫であることは，たいへん有名な話です。毎面，最低一つ以上は何かが隠されています。探してみるのも，また一興といえましょうぞ。

この時期，コナミはやたらと隠れキャラクターの類に凝っていました。『ハイパーオリンピック』『新入社員とおる君』『ハイパーオリンピック'84』，そして，この『サーカスチャーリー』等，これでもかというほどに盛り込みまくっていたものです。懐かしい話です。

『サーカスチャーリー』じゃあ，あ〜りませんか？

そうそう，もう一つ，『サーカスチャーリー』は音楽も良いですよ。コナミなんだから当然だ，という声も聞こえてきそうですね。

とりあえず，『サーカスチャーリー』，絶対におすすめです。

キミも『サーカスチャーリー』，やるしか！

キミも『サーカスチャーリー』，ハマルしか！

《今月のおすすめゲームデータ表》

タイトル	サーカスチャーリー
会社	コナミ
発売年度	1984年
ジャンル	横スクロール・ジャンプ・アクション
モニタ	縦画面
操作系	2方向レバー・1ボタン
ミス時の再スタート場所	もどる
コンティニュー	なし
エンディング	なし。ループゲーム
複数同時プレイ	なし

ビデオゲーム中古基板情報

エキサイティングアワー	5,000円	'87年	プロレス	無	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム

テクモ

雷牙	90,000円	'91年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
ワールドカップ90	68,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱玉屋
ガンディーラー	35,000円	'90年	アクション	有	有		㈱玉屋
ジェミニウィング	23,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ジェミニウィング	20,000円	'87年	シューティング	有	有		㈱玉屋
シルクワーム	16,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
シルクワーム	15,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ワールドカップ	13,000円	'85年	サッカー	有	有	ショイスティック式	創造空間コンボ
スターフォース	10,000円	'84年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
ボニジャック	5,000円	'84年	戦略爆弾取り	有	有		創造空間コンボ

東亜プラン

アウトゾーン	60,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
アウトゾーン	55,000円	'90年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ゼロウィング	35,000円	'89年	シューティング	有	有		㈲テクナート
大旋風	30,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
ツインホーク	30,000円	' 年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
ツインコブラ	27,000円	' 年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
飛翔鮫	15,000円	'87年	シューティング	有	有		㈲テクナート
スラップファイト	15,000円	'86年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
フライングシャーク	15,000円	'87年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
スラップファイト	15,000円	'85年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
タイガーヘリ	10,000円	'85年	シューティング	有	有		㈱ケイアイシー
飛翔鮫	8,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム

ナムコ

ローリングサンダーII	168,000円	'91年	アクション	有	有	ロムキット¥78,000	㈱玉屋
ドラゴンセイバー	160,000円	'90年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ローリングサンダー2	135,000円	'91年	アクション	有	有	システムII	㈲テクナート
フェリオス	125,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップマリオ
ワルキューレの伝説	120,000円	'89年	アクションAVG	有	有		アップル㈲ママトップ内
ファイネストアワー	110,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップマリオ
アサルト	108,000円	'88年	タンクバトル	有	有	ロムキット¥28,000	㈱玉屋
オーダイン	105,000円	'88年	シューティング	有	有	システムII	㈱ケイアイシー
マーベルランド	105,000円	'90年	アクション	有	有	システムII	㈱ケイアイシー
ドラゴンセイバー	102,000円	'90年	シューティング	有	有		アップル㈲ママトップ内
バーニングフォース	100,000円	'89年	3Dシューティング	有	有	システムII	㈱ケイアイシー
バーニングフォース	100,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキッド¥15,000	創造空間コンボ
マーベルランド	100,000円	'90年	アクション	有	有	ロムキッド¥18,000	創造空間コンボ
フェリオス	100,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキッド¥18,000	創造空間コンボ
オーダイン	100,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキッド¥18,000	創造空間コンボ
アサルト	100,000円	'88年	タンクアクション	有	有	パネル付,ロムキッド¥22,000	創造空間コンボ
バーニングフォース	98,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップマリオ
球界道中記	98,000円	'90年	野球	有	有	ロムキット¥15,000	㈱玉屋
バーニングフォース	98,000円	'89年	3Dシューティング	有	有	ロムキット¥13,000	㈱玉屋
球界道中記	95,000円	'90年	野球	有	有	システムII	㈱ケイアイシー
ギャラガ88	75,000円	'88年	シューティング	有	有	ロムキット¥25,000	㈱玉屋
スプラッターハウス	75,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
ピストル大名の冒険	70,000円	'90年	キャラクターシューティング	有	有	ロムキット¥15,000	㈱ケイアンドユウゲムゲム
デンジャラスシード	68,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップマリオ
ワールドスタジアム'90	68,000円	'90年	野球	有	有	ロムキット¥28,000	㈱玉屋
デンジャラスシード	65,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スプラッターハウス	65,000円	'88年	アクション	有	有		創造空間コンボ
スプラッタハウス	58,000円	'88年	アクション	有	有	ロムキット¥18,000	㈱玉屋
倉庫番DX	58,000円	'91年	パズル	有	有		創造空間コンボ
ドラゴンスピリット	58,000円	'87年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
妖界道中記	55,000円	'87年	アクション	有	有	システムI	㈱ケイアイシー
ワールドスタジアム'90	55,000円	'90年	野球	有	有	ロムキット¥12,000	㈱ケイアンドユウゲムゲム
ドラゴンスピリット	55,000円	'87年	シューティング	有	有	ロムキット¥15,000	㈱玉屋
ブラストオフ	55,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット¥10,000	㈱玉屋
デンジャラスシード	55,000円	'90年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
ロンバーズ	50,000円	'89年	アクション	有	有		創造空間コンボ
フェイスオフ	48,000円	'88年	ホッケー	有	有	(ハーネス)	創造空間コンボ
妖怪道中記	48,000円	'87年	アクション	有	有		創造空間コンボ
ブレイザー	48,000円	'87年	アクション	有	有		創造空間コンボ
ワールドスタジアム87'〜89'	48,000円	' 年	ベースボール	有	有		創造空間コンボ
ガントレット	35,000円	'85年	アクション	有	有	ワンタッチハーネス付	創造空間コンボ
源平討魔伝	28,000円	'86年	アクション	有	有		創造空間コンボ
ドラゴンバスター	20,000円	'84年	アクション	有	有		㈲テクナート
バラデューク	20,000円	'85年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ギャプラス	20,000円	'84年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ギャプラス	13,000円	'84年	シューティング	有	有		㈱玉屋

日本物産

クイズハイホー	6,000円	'87年	クイズ	有	有		㈱ケイアイシー
クレイジークライマー	20,000円	'83年	ビル登り	有	有		㈲テクナート
麻雀トリプルウォーズ	18,000円	'89年	麻雀	有	有		㈱ケイアイシー

ビデオシステム

スーパーフォーミュラ	70,000円	'89年	カーレース	有	有		㈲テクナート
スーパーフォーミュラ	68,000円	'89年	カーレース	有	有		㈱玉屋
スーパーバレーボール	38,000円	'90年	バレーボール	有	有		創造空間コンボ
パイプドリーム	25,000円	'90年	パズル	有	有		㈲テクナート
ハットリス	20,000円	'90年	パズル	有	有		㈲テクナート
パイプドリーム	16,000円	'90年	パズル	有	有		㈱ケイアイシー
パイプドリーム	15,000円	'90年	アクションパズル	有	有		創造空間コンボ
ハットリス	10,000円	'90年	パズル	有	有		㈱ケイアイシー
ハットリス	10,000円	'90年	アクションパズル	有	有		創造空間コンボ
お雀子ハイスクール	5,000円	' 年	麻雀	無	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム
熱局雀士	3,000円	' 年	麻雀	無	有		㈱ケイアンドユウゲムゲム

UPL

宇宙戦艦ゴモラ	38,000円	'90年	シューティング	有	有		㈱玉屋
タスクフォースハリアー	35,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱玉屋
ムスタング	33,000円	'90年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
ゴモラ	25,000円	'90年	シューティング	有	有		創造空間コンボ
オメガファイター	20,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱玉屋
アトミックロボキッド	20,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会

■㈱ケイアンドユウ ゲムゲム　〒577 大阪府東大阪市高井田本通5-2 0120-107855（フリーダイヤル）☎06-783-7855

■アップル（㈲ママトップ）　〒420 静岡県静岡市東千代田1-7-8 ☎054-263-2406

ファンタジー通信

手塚 一郎

今月の詩

神の歌姫たちが沈黙したその日から
誰もいないこの世界の
あなたは　ただひとりの護り手となった
ああ　やさしい目をするね
誰もいない世界を護って
あなたの瞳はどこを見つめているの？
あなたの見ているのは幻だね
全部　幻だね
人間たちのいた　遠い日の思い出だね
誰もいないこの眠れる世界で
あなたは瞳を閉じて
もう　どこも見てはいない

～天使は瞳を閉じて
［岡山県上房郡・有間　遙］

＊

こんにちは，手塚です。

いきなり2か月もお休みしてしまってごめんなさい。じつは2月の後半から4月のはじめにかけて小説を書いていたのです。

タイトルは「弦奏王」。人間を竪琴のように弾くことのできる吟遊詩人が主人公の物語です。雑誌に掲載された2本とコミック化された1本に，新たに3本を加えた短編集で，JICC出版局から1,100円で発売中。興味のあるかたは，どうぞ読んでやってください。

読者のコーナー

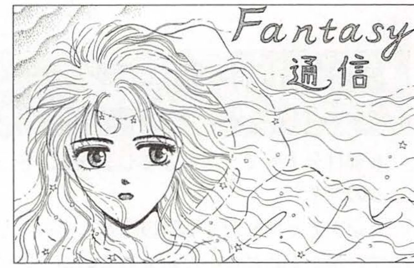
3月号に書いたように，今月は「読者のコーナー」の拡張版をお送りいたします。

が，その前に一言。「ロードス批判」の手紙を，なぜ掲載したのか，という文意のお便りを2通ほどいただいたので，それについて少々書かせてもらいます。

これまでファン通を続けてきてわかったのは，ぼくの小説の趣味も偏(かたよ)っているけれど，読者のみなさんもそうなのだな，ということでした。ぼくが偏愛しているのはトールキン以前の，パルプ系の幻想怪奇小説なのですが，多くの読者の目はジュブナイル――今風の呼びかたをするならばヤングアダルト――に向けられているのです。そのどちらを好むのかは人それぞれなので，他人が干渉すべきことではありません。

問題なのは，ぼくを含めた多くの人がそのどちらかにしか興味を示さない，ということ。つまり，両者の間には，ある種のミゾが生じてしまうわけです。

これを埋めるように，ぼくもいろいろと努力をしてみました。たとえば，読みやすい作品を選んで紹介するとか，短編集を取り上げてみるとか。しかし，そういった工夫も無駄だったようです。



▲神奈川県横浜市・美奈子

とにかく，本の紹介に対する反応は皆無(かいむ)に近く（たまに"あの本，おもしろかったです"というお便りがあると狂喜したものですが）取り上げる小説をもっと考えなければいけないのかな，などと思ったりもしました。安く入手でき，なおかつ多くの人に読まれているものはないものか。それについてのお便りを募集すれば一つの作品をあらゆる角度から見ていけるのではないか。そう思いました。

水野　良氏の「ロードス島戦記」は，そういった条件を十分すぎるほど満たしている小説でした。ところが，ときおり送られてくるこの作品に対する感想も「おもしろいです」とか「好きです」など，あっさりしたものばかりで，こちらとしても載せてみようかと思うほどではありませんでした。

そんなときに送られてきたのが，向町幸太郎くんの意見だったわけです。内容が具体的であった，ということもありますが，それ以前に「ロードスに否定的なお便り」ははじめてで，新鮮に思った記憶があります。

もちろん，掲載に踏み切った理由はそういったことからではなく，大ヒットしたロードスだからこそ多くの読者の参加できる討論――みなさんの力で作品の長所や短所を研究する――が可能なのではないか，と思ったからです。

昔ファン通でミヒャエル・エンデの「果てしない物語」について似たようなことをやり

今月のC.Cコーナー

前回の課題は「カエルとトンカチの合成」というワケのわからないものでしたが，なかなかの力作が集まりました。ありがとうございます。テーブルトークRPGなどのモンスターとして登場させ，プレイヤーの度肝を抜いてあげてください（笑）。

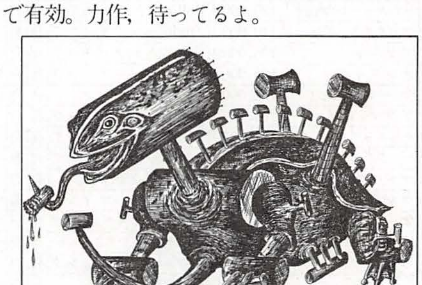
さて，それでは来月の課題を。兵庫県宍粟郡の乾闥婆くん（14才の誕生日おめでとう）のリクエストで「カッパとトンボの合成」です。ハガキを横にして描いてください。エンピツは不可です。しめ切りは5月16日の消印まで有効。力作，待ってるよ。



▲静岡県磐田郡・楠　建吾



▲長野県伊那市・インドマン



▲東京都武蔵野市・超一郎くん

ファンタジー通信伝言板







ましたが反響は今一つで，結果的に失敗に終わったことがありましたが，ロードスなら成功しそうな感じもしました。それにぼくも小説を書かせてもらっているので勉強させてもらおうとした部分があったことも確かです。

一言のつもりが，ずいぶん長くなってしまいましたが，これが向町くんからのお便りを載せるまでの経緯です。賛否両論ありましたが，いろいろな意見が寄せられ，ぼくにしてみれば，小説を真剣に読んでいる人の多さに驚き，感動し，同時に勉強させられ，決して無意味ではなかったと思っています。

論争に引っ張られ，読みはじめた人もかなりいたようですし，他人の意見を読むことで再発見があったとのお便りもいただきました。もう少し感情をおさえたほうがいいのでは，という人もいましたが……。

機会があれば，もう少しちがった側面から他の作品について語り合う場を作っていきたいと思っているのですが，どうでしょう。

さて，まずはじめに作品のリアリティについてのお便りを紹介しましょう。



◀北海道小樽市・舞夢

★作品内の現実は，作者が勝手に決めていいものとは思えません。創造された世界は作家さえも支配し，その作品の中で可能なことを考え，話を進めなければならなくなります。作品の現実とは，結果ではなく過程であるわけです。自分の作品なのに好き勝手ができないわけがない――というのが3月号の久保田さんの言うところなのでしょうが，やはりちがうとしか思えません。

たとえば，現代推理小説にいきなり宇宙人がでてきて話を終わらせてしまったら誰でも怒ります。作家が，俺の勝手だろ，と言って無駄です。

もちろん，このことは個人の感覚とか趣味に強く依存するのでしょう。しかし，私も手塚さんと同じくおもしろければいいとは思えず，説得力に重きを置きたいのです。

確かに，久保田さんの言うように作者の発想を並べていくのも創作の方法のひとつでしょうが，説明や描写などを総括した説得力があまりに少なければ，ついていけずに，おもしろくないと感じてしまう人も多くなってしまいます。作家が発想に説得力を持たせたら非難を浴びせる読者は激減します。

そのときこそ，作品の現実が完成したと言えて，現代推理小説に宇宙人がでてこようとも怒るどころか絶賛されるようになるのだと思います。　［大阪府八尾市・**中村はじめ**］

■**手塚**：作品のリアリティとは何なのか，具体的に書いてほしい，とのお便りもあったので書きます。それは「嘘だと思わせないための仕掛け」です。作品によって異なるのですが，実在の固有名詞を登場させて幻想を身近に感じさせるとか，あるいは語りのスピードで細部に目がいかないようにさせるなどの方法があります。書く上でのテクニック，と言ってもいいでしょう。

小説や漫画を読んでいて，読者に「なんだよ，これは」と思われてしまったらいけないのです（もちろん，中には例外もあるでしょうが)。おとな向けの伝奇小説がオカルトなどを扱いながらも，決まって現実世界を舞台にするのも，こういった意味があります（それにカタカナの地名や人名は馴染(なじ)みにくいようです)。非日常を日常のレベルまで引っ張る力がリアリティであるとぼくは思います。

話は変わりますが，現実に起こった奇妙な事件などをぼくらが素直に受け入れてしまうのは，それを「現実」という名のフィルターをとおして見たり，聞いたりするからです。

小説で読んで何の驚きのないことでも現実ではちがいます。新聞に載っているとか，テレビで放送されることなどは立派なリアリティであるわけです。もちろん，友だちに嘘をつくときに真顔になったり，真に迫った声をだしたりするのも例外ではありません。

ただし，そこにリアリティを感じるかどうかは明らかに個人差があるため，完璧なそれを追求するのは無理があるかもしれません。以前にも書いた「必殺技」にリアリティが欠如していることは絶対だと思っています。強さ，あるいは強弱関係のはっきりしない者同士の闘いは，ときとして「作者のご都合主義」としか見えない場合があるのですから。

例を挙げましょう。月刊マガジンに連載されている「修羅の門」という格闘漫画があります。プロレスの好きなぼくは割と楽しく読んでいました。ここに登場する技の多くは，現実には不可能でも，とりあえず理論というか理屈づけされていました。浮身なる技は相手の打撃を受ける瞬間に後方へ跳び，ダメージを減らす――といった具合いです。これは一種のリアリティと呼べるでしょう。

ところが，第一部の最後に，それを見事に打ち破ってしまったのです。登場したのは「四門」なる技。分身する（笑）。さすがに怒ったりはしませんでしたがため息はつきました。もともと破天荒(はてんこう)な物語ではありません。肉体と肉体のぶつかりあいを描くのがテーマの作品のはず。なのに，ここでこれはやるべきではなかったのでは……。ぼくには，そうとしか思えません。今は，夢枕　獏さんの格闘小説「餓狼伝」の5巻目だけが楽しみ。

あ，それから「必殺技」について書いたときに「バスタードは……」なるお便りをいくつかいただきましたが，固有名詞を列記されたり，最近のストーリーについて触れられても困ります。ぼくは最初のころしか読んでいないのですから（第一，週刊少年ジャンプも毎号欠かさずに読んでいるわけではない)。死人を生き返らせる云々とか書かれても……ねえ。意味が通じないのです。

ファン通だからファンタジーについてしか書かないわけではないのですよ。

また長々書いてしまいました。というわけで今回はリレー小説を削り，そちらのページも「読者のコーナー」とさせていただきます。楽しみにしてくれていた人，ごめんなさい。

さて，つづいて軽ファンタジーについてです。

★今のファンタジー界は，かつての推理小説界と似ているような気がします。かつて推理小説は江戸川乱歩や横溝正史などの本格派が主流でした。

ところが当時の本格派ものならだせば売れると出版社が掘出しものを探すことばかりに専念していたため，一部のファンにしか受けない悪質なトリック小説ばかりに成り下がり，衰退していきました。これは今のファンタジー界にも同じことが言えるのではないでしょうか。流行している軽ファンタジーの弱点は，すべてゲームを下地としたチェスにすぎないと思っています。

映画化もされたエンデの「モモ」，あるいはキャロルの「不思議の国のアリス」などが今でも名作として知られているのは，夢を与えるというファンタジーの根元を描いたものだからでしょうし，ムアコックやゼラズニイ，ジーン・ウルフらの作品は，きちっとした世界観や論理があるからこそ高く評価されているのです。

それなのに人間の描写や世界観など必要最小限のことさえも書けないのに，今の若い作家たちの多くは「ドラゴン」だの「大魔王」，「エルフ」などの言葉を使っただけのものを書き，よくもファンタジー作家を名乗れるものです。軽ファンタジーが一つの方向として存在することは認めますが，ほとんどろくなものがない以上，誤った認識を植えつけかねません。これらによってファンタジーが誤解されないことを祈っています。

［愛知県春日井市・**向町幸太郎**］

■**手塚**：相変わらず過激なお便りですが，つまり「もっとファンタジーであることを追求した作品を書いてほしい」ということなのでしょう。似たようなお便りがいくつか届いていますので，そちらも紹介しましょう。

★ファンタジーであるには必要性，あるいは必然性がなければいけません。ファンタジーに人気があるから，という理由でファンタジーとなっている作品も少なくないと思います。

また，キーワードを使っているだけでファンタジーと銘打っているのも問題です。ここで言うキーワードとは，「エルフ」や「魔法」「呪われた場所」とか「ドラゴン」などの多くの作品にでてくる言葉のことです。

が，これを使ったからといってファンタジーになるわけではありません。さらに，何の説明（描写）もなく使用されている場合もあるためにオリジナリティに欠けるなどの弊害まであります。そう考えると，ファンタジー小説を書くには，文章力がなければいけないように思えてくるのですが。

［京都府城陽市・**人気で価値は決まらない**］

★ファンタジーの本質は「ありえざるものを書く」と「常識は無意味だ」ということだと思います。つまり，ファンタジー関係の資料はいろいろとありますが，それは単に先人が考えだしたものであり，使わなければならないわけではない，ということです。

今のエルフやドワーフ，ホビット，ドラゴンなどは，ファンタジーを知らない人に「こういったものがでてくるとファンタジーなんだよ」とか「こういったものがでてくるとファンタジーになるんだよ」と言っているようなものにしか思えません。

そう，これらのものは，ファンタジーの住人にしてみれば，すでに「ありえるもの」になってしまっているのです。おもしろいと思えますか？　驚きが感じられますか？　「あっ，またか」と思うだけでしょう。こういったものしかださない人は，自分には想像力がない，と言っているようなものです。

ファンタジーに伝統や常識はありません。状況が許すかぎり，何でもあり，というわけです。今，ボクはそういった小説をがんばって書いています。　［千葉市・**从麻　遙**］

★私は，ファンタジーは自分の頭の中で作りあげていく「理想」だと思います。そのための資料が小説だったり，詩だったり，絵だったりするわけです。ただ，それに影響されすぎて，偏ったファンタジーを作りあげてしまうのはいけないことでしょう。

先日，私が塾の宿題のプリントを学校に持っていってやっていたら，それを友人が見て言ったのです。“これは巨人と書いてあるけれど，人の3倍の背の高さがないじゃないか。これは巨人ではない”と。

これはよく考えると恐ろしいことです。ファンタジーが定義され，固まってきている。それが完全に固まってしまったら，もうそれをファンタジーとは呼べない何かちがう分野のものでしょう。［岡山県浅口郡・**大毛頭**］

■**手塚**：ぼくも，以前に「本当の○○は，そうではありません」というお便りをもらったことがあるので，よくわかります。その人は「D&D®」の愛好家で，もちろんそれは悪いことでも何でもないのですが，そこで扱われているルールやモンスターなどが「本当」であると信じて疑わないから困りました。あれは，アメリカのTSR社の創作にすぎないのに。そういった物の一面だけを見て，他を判断したり評価したりするのは危険です。

★最近，少し残念に思ったことがあります。それはエニックスから次々と発売されるドラクエ関連の書籍についてです。

「モンスター物語」や「精霊ルビス伝説」など，メーカー側が作品世界を構築していくたびに，プレイヤーの想像できる部分が，どんどん減ってきているように思えてきます。映画や小説とはちがい，自分の意志や判断で行動できるゲーム（特にRPG）から想像できる部分がなくなってしまったら，つまらなくなってしまうのではないでしょうか。

それから，ファミコン版「ウィザードリィ」が発売されてから，同人誌などのウィズ漫画のモンスターのデザインが統一されてしまったのも，少しさびしい気がします。どうでしょうか。　［静岡県磐田郡・**楠　建吾**］

■**手塚**：世界を構築したいメーカーと，それは自分たちの手でやりたいと思うユーザーのギャップ，とでも言うのでしょうか。なかなか難しい問題ですね。

続いて，リレー小説「神の剣」に寄せられた感想をひとつ紹介しましょう。

★ファンタジー小説の魅力は，冒険にあると思います。「ホビットの冒険」では，旅をしているうちに巨人に出会い，大クモに遭遇し，ときにはゴブリンに捕らわれたり，不思議な指輪を見つけたり，といろいろなことが主人公のまわりで起こり，読み終わったときに，何とも壮快な気分になります。

また「ロードス島戦記」は仲間を大切にする心と，そして勇気と正義のすばらしさを教えてくれます。同時に感動も与えてくれました（特に4巻目は本当に感動しました）。このように，読む人に冒険と感動を与えてくれるのがファンタジー小説ではないでしょうか。しかし「神の剣」にはそれがありません。

感動を求めるのはまだ難しいにしても，冒険がありません。今のままなら「殺人鬼たちの詩」という題名にすべきでしょう。そもそもコームとディーンの章をわけたのが間違いなのです。一つにしてしまうか「冒険者たちの章」と「大魔王トロロンの章」とでもするしかありません。

［兵庫県神戸市・**加山　龍**］

■**手塚**：勝手に「ファンタジー小説」を定義していますが，まったくの見当はずれ，としか言えません。トールキンの作品を崇（あが）めるのは構いませんが，それを読んだだけでファンタジー小説をわかったような気持ちになって，いろいろと発言するのは考えものです。

もしかして，「指輪物語」などが幻想文学の始祖だと思っていませんか？　だとしたら，読書量が足りないとぼくは思います。

と，もっとたくさんのお便りを紹介するつもりでいたのですが，そろそろ誌面がつきようとしています。いつもに増して文字ばかりのページでしたが，ここまで読んでくださってありがとうございました。

次号の読者のコーナーに間に合わせるには，その月の13日ぐらいが目安です。つまり7月号に載るには，5月13日あたりがしめ切り，ということになります。よろしくね。

MUSIC

えーと。今回は，ぼくが最近ハマっているファンタジー（かどうかはわからないけど）音楽を紹介したいと思います。

アーティスト名は「ENIGMA」。エニグマと読みます。アルバムのタイトルは「サッドネス（永遠の愛）」です。

この中の「PRINCIPLES OF LUST（欲望の原理）」という曲が究極のお気に入り。これを書いている10日ほど前に買ったばかりなのに，もう何十回聴いたかわからないほど。もちろん今も聴いているよ。

少し宗教っぽい香りのするインストゥルメンタルだけど，特に意識する必要はないと思います。ときおり聴こえる女性の息遣いも妙にマッチしており，とにかくかっこいい。久しぶりに本気で愛せる曲に出会えたなあ，と思っています。興味のあるかたは，どうぞ。

（レコードナンバー：VJCP-28024，税込み価格：2,800円）

マイ・キャラクター

最近ちょっとパワーダウン気味の「マイ・キャラクター」のコーナーです。投稿の数も減ってきており，このままでは自然消滅ともなりかねないので，がんがん自慢のキャラクターを送ってくださいね。



◀福島県河沼郡・樹海

お便り待ってます

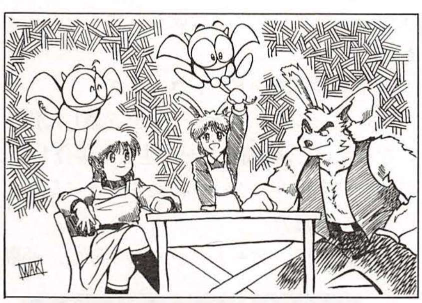
副業であるはずの小説が妙に忙しくなってきてしまい，これからも突然ファン通をお休みしてしまうことがあるかもしれない状況になってしまいました。そこで，ファン通などの原稿のお手伝いなどをしてくれるかたを募集します。まあ，レスキュー隊みたいなものですね。18才以上で，月に4回ほど電波新聞社のある五反田まで来られること，が条件です。写真を貼った履歴書とファンタジーに対する想いを書いた原稿（量は自由）を「ファン通レスキュー係」まで。しめ切りはありませんが，人数は2人を考えていますので…。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「ファンタジー通信」それぞれの係

※「今月のC.Cコーナー」と「リレー小説」以外はとくにしめ切りはありません。「読者のコーナー」への投稿が少ないので，こちらもよろしく。では，また来月！

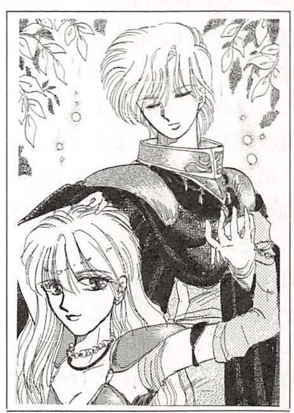
ファンタジー通信イラスト・ギャラリー

あえなく崩壊した第3次UWF。孤立したかに見えた前田日明も新団体リングスを設立。とりあえずは丸くおさまったようで安心している。5月11日横浜アリーナでの旗揚げ戦のチケットも取れたし。WOWOWに加盟している人は，衛星放送で観戦しようね。



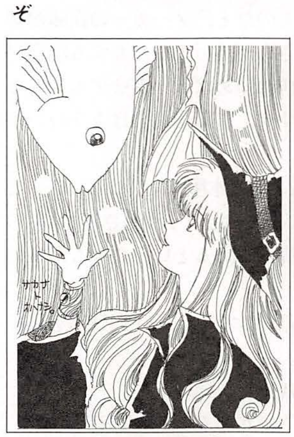
▲宮城県仙台市・WAK
■手塚：最近，こういったタイプのイラストが減ってきているので新鮮だね

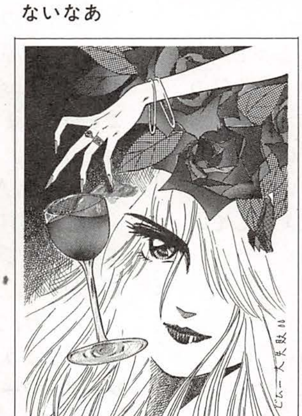

▲ぷっつんカミーユ＆高槻　悠
■手塚：合作です。縮小されることを考えてトーンを使うようにしようね


▲舞夢＆菱谷恒人
■手塚：これも合作。菱谷は，ソーサリアン本がんばるのだぞ


▲埼玉県幸手市・OOW
■手塚：いつもながら渋いタッチです。これも縮小したくないなあ


▲広島県安芸郡・高野亜輝羅
■手塚：妙なペンネームって，ワープロで入力が面倒くさいんだぞ


▲住所および氏名不明
■手塚：イラストの裏にも住所とか書こうね。今月のお気に入りです


▲東京都練馬区・天野　真
■手塚：右上のバラが潰れそう。もう少し若い番号のトーンを使おうね


▲愛媛県喜多郡・瑠璃霊祈
■手塚：窓ワクの部分って，トーンではなく指紋なんですね。おもしろいなあ

NEW テーブルトークRPGコーナー

ゲーム・カタログ パート1

ORG／大貫 昌幸

前回は欠場してしまって申しわけありませんでした。ピンチ・ヒッター和栗のルーンクエストはいかがでしたか？　実は，今回も〆切直前に飛び込みの出張が入って，あぶなく休場してしまうところでした。

すでにご存知の人も多いかと思いますが，私の主宰しているゲーム・デザイン・グループ「ORG」を会社組織にすることにしたので，色々と忙しくなってしまったのです。

そんなわけで，この「NEWテーブルトークRPGコーナー」にしても，十分に準備ができないままスタートしてしまったので，色々と反省することがあるのです。

さて，前回の予告では，今月のメニューはAD&D®の紹介だったはずですが，急きょ予定を変更することにしました。かわりに行なうのは，TRPGカタログです。

日本語版の発売されているテーブルトークRPGをひととおり紹介しようというわけです。今，日本でどんなTRPGが発売されているのかが一目瞭然でわかる仕組みになっています。

この記事を読んでから，興味を持ったゲームをリクエストしてください。日本で手に入るすべてのTRPGを毎号一つずつ紹介していくことにしても，それだけで1年以上かかってしまいます。また，このコーナーのページ数くらいでは，皆さんが知っている程度にしか内容に触れられないのです。

そこで，すべてのTRPGのタイトルと内容を簡単に紹介してから，リクエストの人気の高かったゲームを幾つか取り上げてシステムを比較しながら紹介していくことにしました。

というわけで，現在発売されているTRPGを以下の六つのジャンルに分けて紹介していきたいと思います。

文庫本スタイルのTRPG
ブックタイプのTRPG
セミブック・タイプのTRPG
ボックス・タイプのTRPG
ファンタジー以外のTRPG
発売の予定されているTRPG

文庫本スタイルのTRPG

価格的にもっとも安い種類のTRPGがこのタイプに分類されるものです。このタイプのTRPGのメリットは，何よりも値段が安いという点があげられますが，他にも，

①：持ち運びやすい。
②：本屋で買うことができる。という特徴がありました。

逆に欠点としては，

①：一つのルールが何ページにも渡って説明されているので，扱いにくい。
②：文章が普通の小説と同じ縦書きであり，数字が漢数字なのでわかりにくい。

ということだけがあげられていました。

ところが，比較的欠点のないように思えたこのタイプに，最近大きな欠点を発見したのです。それは流通経路の問題で，一度出版元で在庫切れになると，なかなか手に入らないという現象が起こることです。

このコーナーで「ロードス島戦記コンパニオン」を紹介したときに，在庫切れですぐに手に入れられなかった人も多いのではないでしょうか。また，「ソードワールド」も今年の頭は在庫切れしていたようですね。

ホビー・ショップでしか扱われないボックス・タイプのものだと，メーカーの在庫が切れても，問屋さんが持っていたりする場合が多いので，お店に頼めば取り寄せてもらえることができますが，書籍の場合はそうはいかないのです。

もっとも，Aという本屋さんでは手に入らなくても，隣町にあるBという本屋さんで，山のように積んで売っているということもあるのですが……。

それでは，文庫本スタイルのTRPGを見ていきましょう。

ソード・ワールド

今もっとも人気がある国産のTRPGです。「ロードス島戦記」の水野　良をメイン・デザイナーに，グループSNEの総力を結集して作り上げたと言えるゲームです（**写真1**）。



《写真1》人気バツグン！ソード・ワールド

富士見書房から刊行されている月刊ドラゴンマガジンにおいて，毎号20ページ近い記事が掲載されているのも人気の秘密でしょう。

職業と技能を組み合わせた独特のキャラクター・システムにより，キャラクターをプレイヤーの好みのタイプに成長させていくことができます。

トンネルズ・アンド・トロールズ

ソロプレイ（1人用ゲーム）を意識した作りになっていて，戦闘などが発生した場合も1人で複数のキャラクターを扱えるようになっています（**写真2**）。

したがって，ゲームブックの要領で，通勤



《写真2》トンネルズ・アンド・トロールズ

通学の電車やバスの中で手軽にプレイングすることができます。サプリメント類もソロプレイ・シナリオがほとんどをしめています。

また，武器の種類が豊富なのも特徴の一つでしょう。ただし，多人数で演じることを中心にしたプレイングには向かないようです。

ドラゴン・ウォリアーズ

文庫本スタイルのTRPGでは珍しく，6面体ダイス以外のサイコロも使用するようになっています（**写真3**）。

いわゆるクラス・システムを採用した，比較的オーソドックスなスタイルのゲームですが，戦闘ルールに特徴があります。

攻撃が命中した場合には，装甲の貫通チェックを行ない，ダイスを振って貫通したかどうかを判定するのです。つまり，相手に与えるダメージは武器によって常に一定なのです。ルールが何巻にもわかれており，とりあえず2巻まで買わないと魔法は使えません。



《写真3》ドラゴン・ウォーリアーズ

アドバンスドファイティングファンタジー

ゲームブックの神様スティーブ・ジャクソンがデザインした比較的新しいTRPGです。

ルールの分量も多く，いわゆるスタート・セットが上下二巻に分かれています。ゲームマスターのことをデレクターと呼ぶなど，演じることを考えた内容になっています。

基本システムは「火吹き山の魔法使い」などの一連のゲームブック（ファイティング・ファンタジー・シリーズ）と同一であり，それに技能ルールをプラスしたような感じになっています。

ルナ・ヴァルガー呆然

正確にはリプレイをまとめたものであり，ルールブックではありません。しかしながら，巻末にルールがまとめられていことと，ルールブックが発売されていないことを考えて，ここで扱うことにしました（**写真4**）。

秋津　透の「ルナ・ヴァルガー」については，以前にワープスのイメージ・ソースとして紹介したので，ご存知の人も多いのではな



《写真4》ルナ・ヴァルガー呆然

いでしょうか。そのせいかどうかわかりませんが，ヒロイン&ヒロー・ポイントのルールが採用されています。

光と闇のレジェンド

冒険企画局の近藤功司によるTRPGのシステムを使用した，一連のリプレイ小説です（**写真5**）。

「ルナ・ヴァルガー呆然」と同様に，正確にはルールブックではありませんが，こちらも巻末にルールがまとめられているので，この欄で扱うことにしました。

また，文庫本スタイルではなく，新書版サイズになっています。



《写真5》光と闇のレジェンド

ブックタイプのTRPG

ここに分類されるTRPGは，本屋さんで手に入れることができるものの，文庫本タイプにくらべると，いくらか値段が高いものばかりです。

また，サイズもB5やA4と大きくなり，文庫本サイズに比較して大きく見やすいし，使いやすくなっています。

文庫本スタイルのものと比較した場合のメリットは，原則としてルールが1冊にまとまっていることと，横書きになっていることで，図表類が見やすいことでしょう。

一つのチャートが1ページに収められているということはスピーディな戦闘などでは非常に重要なことです。それに1桁ならともかく，2桁・3桁以上の漢字で縦の数字はわかりにくいものです。

アドバンスド・ファンタズム・アドベンチャー

ファンタズム・アドベンチャーというゲームの改訂版で，300ページ弱にも及ぶボリュームがあります。

このゲームの最大の特徴はキャラクター種族の豊富さであり，スライムからガーゴイルまでプレイングすることが可能です。

中には，股の間に頭のある恥ずかしい種族もいます。さらに，エルフやドワーフなどには数種族が用意されています。

基本的なルールはスキル・システムであり，スキルによる結果判定表がスキルと同じ数だけ存在しています。

さらに，戦闘も命中箇所判定を行なうなど，とても初心者向きとはいえるものではありません。また，値段もボックス・タイプ並になっています。

ロードス島戦記コンパニオン

前々回の紹介記事を参照にしてください。この記事が載るころには，追加ルールをまとめた「コンパニオン2」が発売されているはずです。

セミ・ブックタイプのTRPG

いわゆるハードカバーと呼ばれるもので，厚い表紙とボリュームのあるページ数が特徴となっています。

画集の図鑑のような作りの本を想像してもらえればよいでしょう。このタイプのTRPGは，ルール量が莫大になったために一つのボックスではおさまりきらなくなり，ルールを数冊の本にわけたスタイルで発売されています。

ですから，書籍の形をしていても，扱いはあくまでボックス・タイプのTRPGと同一になります。

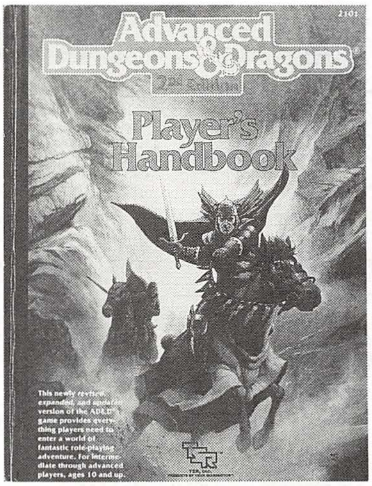
アドバンスド・ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ

全世界でもっとも人気のあるTRPGです。ゲームをプレイングするためには，プレイヤーハンドブック，ダンジョンマスターズガイド，モンスターコンペンディウムの3冊が最低限必要になります（**写真6**）。

徹底した選択ルール方式を採用しており，マスターの趣味に合わせて，好きなルールを採用できるようになっています。

何と，キャラクター・メイキングのルールだけで6種類もあるのです。各クラス別の選択

ルール集（コンプリートハンドブック）も用意されています。



《写真6》アドバンスド・ダンジョン・アンド・ドラゴン

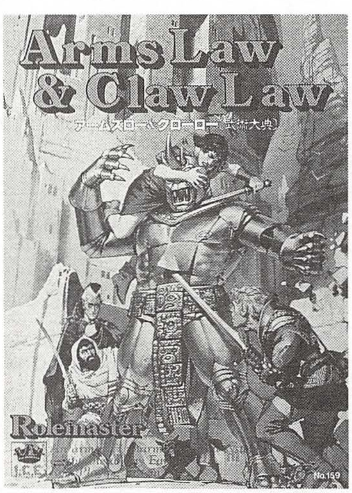
また，キャンペーンワールドも一つではなく，有名なドラゴンランスやフォーゴンレルムなどが存在しています。

ロールマスター

アームズロー＆クローロー，スペルロー，キャンペーン＆キャラクターローという3冊のハードカバーのルールブックからなる，発狂するような細かいデータの集大成のようなRPGです（**写真7**）。

何が発狂しそうなのかというと，ゲームに登場するすべての武器ごとに，戦闘結果を判定する表が用意されているのです。

この他にも，色々とあるのですが，肝心のキャンペーン＆キャラクターローがまだ発売になっていないので，ロールマスターとしてプレイングすることはできません。



《写真7》ロールマスターのアームズロー＆クローロー

ボックス・タイプのRPG

ボックス・タイプのTRPGの最大の特徴は，その箱の中にゲームに必要なものがほとんどすべて揃っているということです。

特に，ダイスが含まれているので，いくつもの種類のダイスを使用し，バラエティーにとんだプレイをすることができます。ただし，ダイスの分を含めて，値段が高くなっしまうのは否めません。

中には，キャラクター・シートやマスター・スクリーン，チャート・ブックまでセットされているものもあります。

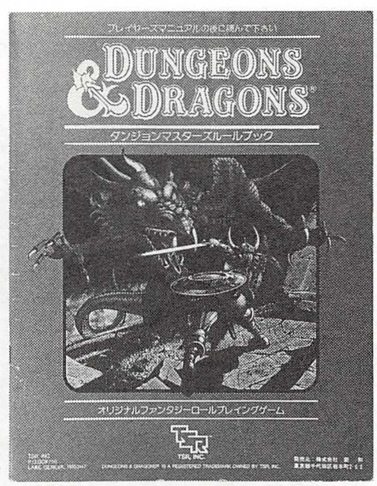
ただし，ボックス・タイプのTRPGは，専門のホビー・ショップでなければ購入できず，手に入りにくいという欠点があります。

ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ

すべてのRPGの元祖がこのゲームです。ファンタジーの基礎となるキャラクター・クラス（戦士，魔法使い，僧侶，盗賊）と，善良な3大種族（エルフ，ドワーフ，ハーフリング）がプレイでき，モンスターを倒して経験値を獲得し，財宝を手に入れるという，今でこそRPGのごく当たり前なシステムを最初に使用した，実にTRPGです（**写真8**）。

あなたも，D&Dという略称を一度は聞いたことがあるのではないでしょうか。

さすがに，システム自体が古くなってしまいましたが，最近の二番せんじ気味のTRPGをプレイングするよりは，ずっとおもしろいと断言できます。



《写真8》ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ

■ルーンクエスト

前回の和栗による紹介を参照してください。

■指輪物語ＲＰＧ

同名の有名なファンタジー小説『指輪物語』における，中つ国での冒険をテーマとしたTRPGです（**写真9**）。

ロールマスターを簡略したルールを採用していますから，いきなりロールマスターをプレイングするよりは，こちらで慣れておいたほうがよいでしょう。

外国産のキャラクター・ゲームというのは，小説のキャラクターを演じるのではなく，小説の世界を舞台として，その世界の雰囲気を楽しむものがほとんどで，このゲームもそういう種類に分類できます。

■ビヨンド・ローズトゥロード

日本人デザイナーによる，国産初のTRPGローズトゥロードの改訂版です（**写真10**）。



《写真9》指輪物語のスターターセット



《写真10》ビヨンド・ローズトゥロード

「ファイヤーボール」とか「マジックミサイル」などといった，特定の魔法が存在せず，プレイヤーとマスターがカードから魔法の力を連想し，その効果を導き出すという変わったシステムを採用しています。

デザイナー本人にして，「シナリオが作りにくく，マスターの大変なゲームである」と発言していますから，初心者は手を出さないほうが無難でしょう。もっとも，解説書が発売されているはずなので，少しはそのへんの事情も改善されているかもしれません。

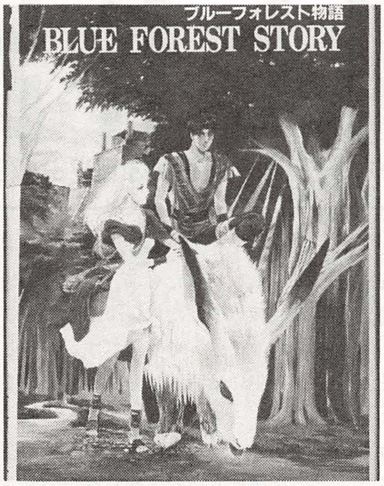
ストムブリンガー

マイケル・ムアコック原作のエタナール・チャンピオン・シリーズのTRPGです。ベースとなっているシステムはルーン・クエストと同一です。

指輪物語のところでも説明しましたが，エルリックやあくまでエルリックたちの存在した世界を第三者として楽しむゲームなので，熱狂的な小説のファン以外にはオススメできません。

ブルーフォレスト物語

ローズトゥロード，ワープスを発売してきたツクダホビーの最新ファンタジーTRPGです（写真11）。



《写真11》ブルーフォレスト物語

「アオモリ」という愛称でよばれているこのゲームは，従来のツクダのゲームと比較した場合，レイアウトの面でも，イラストの面でも，数段質の高いものになっています。

冒険の舞台は西洋ではなく，東洋的な世界であり，日本人好みなのではないでしょうか（インドや中国をイメージしており，日本が舞台ではありません）。また，システムは女性プレイヤーを意識したものになっているそうです。

ウイザードリィRPG

パソコンRPGとして有名なウィザードリィをTRPGに逆移植したゲームです（写真12）。

ほとんど原作のままのスタイルでプレイングできますが，野外でのオープンフィールドアドベンチャーもプレイングできるようになっています。

また，発売元がアスキーなので，ホビーショップではなく，パソコン・ショップでも取り寄せてもらえるというメリットがあります。

ファンタジー以外のTRPGと発売の予定（遅れて）されているものについては，次号で紹介していきたいと思います。



《写真12》ウィザードリィRPG

今月のプレゼント

モンスター・メーカー
ダンジョンウォーズ2

カードゲームのベストセラーとして有名なモンスター・メーカーも，TRPGのルールが存在しています。

ただし，ルールブックが発売されているわけではなく，翔企画から発売されている「RPGコミック」という雑誌にルールが毎号掲載されているのです。もうしばらくしたら，ルールだけをまとめて発売されるのではないでしょうか。

それまで待てないと言うキミのために，今回はモンスター・メーカーの発売元である翔企画さんのご好意により，ソロプレイができるボードゲーム「ダンジョンウォーズ2」を8名の読者にプレゼントとしたいと思います（写真13）。

このゲームには，女戦士ディアーネなど4体のメタル・フィギュアの他に，TRPGにも使用できるフロアプランがセットされています。したがって，TRPGのアクセサリーとしても最適です。プレゼントを希望される人は，例によって，ハガキに住所，氏名，年令，性別を記入して，ベーマガ編集部の「ダンジョン・ウォーズ2」係まで応募してください。

だいす・くえすと・つう当選者の発表

3月号で募集した「だいす・くえすと・つう」のプレゼントにたくさんのご応募ありがとうございました。当選者は以下のとおりです。おめでとうございます。

北海道：船越直弥　福島県：香野道尋
大阪府：新井智子　広島県：山本宏
長崎県：早崎仁　（敬称略）



《写真13》今月のプレゼント「ダンジョンウォーズ2」

お便り募集中

このコーナーに関するお手紙は，下記の住所まで。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「TRPGコーナー」係

イラスト・コーナー



滋賀県：PN.広弥
果たしてシドとモードのその後平和だったかどうか。誰か知ってます？



岐阜県：PN。まよ姉S。クエプルリプレイの連載が終了してから，モードさんのイラストがくるようになりました。



和歌山県：PN。酒井ででんいるいる！ パーティに一人は必ずいるんだな。で，女と間違えると怒るんだな。



熊本県：PN。LIGHTFOX
男性が女性キャラをプレイグするという話はよく聞くよね。でも，その反対は？


コミケット・サークル ★劇団NPC★
テーブル・トークRPGプレイヤー大募集！！
うちの劇団では今，テーブル・トークRPG（TRPG）のプレイヤーを募集しています。
☞資格：テーブル・トークRPGを多少御存じの方，または多少PLAYしたことのある方ならどなたでも結構です。
☞参加方法：あなたのお名前，住所，年令，電話番号と私達（といっても正式団員まだ三人だけ…。）と楽しくやっていきたい！というちょっとした意気込みも添えて下記までお送り下さい。
〒133 東京都江戸川区南小岩 8－26－19
青木 隆夫 行

東京都：青木隆夫
サークル募集の場合は，くれぐれもトラブルに気をつけてくださいね。



東京都：PN。天狼
新ワープス？ そういえば，そんなものもありましたね。努力はしてるんですよ。

WOLF GAMERS

ウルフ・チーム 〒169 東京都新宿区西早稲田2-14-1 TOHMA西早稲田ビルB1　ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

古代中国名将列伝 巻の二
伍子胥伝

紀元前771年から221年にかけての中国は春秋戦国時代と呼ばれています。前221年に秦の始皇帝が全土を統一するまでのこの期間、中国全土が戦乱に包まれ、数多くの国家興亡に関する故事が生まれています。そのなかで「呉越同舟」とか「臥薪嘗胆」などの故事のもとになった呉という国があります。今回は呉の名将「伍子胥」についてです。

伍子胥は楚の国に生まれました。彼の父、奢と兄の尚は楚の政変に巻き込まれて平王に殺されました。かれはその時、復讐を誓って宋へ亡命しました。後に鄭、さらには呉へと亡命を重ねています。呉では公子の光(闔廬)に仕え、光が下克上で即位する際に呉王を暗殺した専諸という人物を紹介して外交官の一人に任じられました。その後、将軍の一人として、孫子の作者孫武と共に各地を転戦して呉の勢力を広げました。呉王闔廬の９年、国境を越え５度の合戦を経て11月庚辰（かのえたつ）の日に楚の都郢（エイ）に入城し、楚の昭王を随の国へ亡命させました。平王は既に死んでいましたが、伍子胥はその墓をあばいて死体を３百回に渡って鞭打ちました。以前、伍子胥は亡命する際に友人である申包胥に、「俺はいつか楚を滅ぼしてやる」と言い、申包胥は伍子胥に「俺は楚を存続させてやる」と言いました。申包胥は山に逃れてましたが人を使わして「元の主人に対してあまりに酷いのではないか？」と言わせ、伍子胥はこれに答えて「老い先短い身だ。無道を行なっても仕方がない」と使者に言いました。それを聞いた申包胥は秦へ赴き王宮の庭先で７日７夜に渡って声をあげて哭き続けることで救援を得て呉の本国を急襲します。秦の侵入と本国の反乱により呉は退却しました。

８年後、戦傷が元で闔廬が死に太子夫差が呉王に即位します。夫差の元で讒言を受けた伍子胥は次第に疎まれて後に死を賜わった際、「吾が目を東門に懸けよ。以て越の入りて呉国亡ぶを見ん」と遺言しています。

11年後、呉は越に攻め滅ぼされました。

（おお）

アネットの 近代アメリカ史講座
第１回／禁酒法時代

はじめまして！　アネットです。今度メガドライブで発売される「エル・ヴィエント」の主人公する17才の女の子です。よろしくねっ。今回からしばらくの間、「エル～」の舞台、1920年代のアメリカについてわたしが案内しますので、興味がある方はおつきあいくださいね。

第一回は禁酒法時代ということですが、これは知ってる人も多いんじゃないかな？

1920年代のアメリカでは飲酒が禁止されていました。信じられないかもしれないけど、ウイスキーもワインもビールも、アルコールはぜったい飲んじゃだめだったんです。そんな禁酒法がなんで出来てしまったのか？不思議に思う人もいますよね。

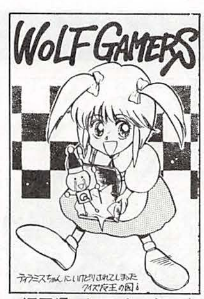
実は19世紀のうちからアメリカでは禁酒運動が盛んで、特に第一次大戦以降はその風潮が強くなってきたんです。そうすると人気とりを第一に考える政治家たちは、こぞって禁酒運動を奨励し始めました。(いつの時代もこういう人達のすることって一緒ですね）そしてとうとう1919年に禁酒法は発令されてしまったんです。

何か今の政治のようなノリで出来た禁酒法ですが、この法律はちゃんと守られたのでしょうか？　お酒をよく飲む人は耐えられる訳がありませんよね。禁酒法も当然守られなかったんです。まもなくアメリカ各地に闇酒を飲ませる隠し酒場が出来て、逆に市民はお酒に興味を示し、飲酒人口は増えていきました。しかも、禁酒法を逆手にとって、闇でお酒を流通するマフィアが勢力をのばし、治安も悪くなってしまったんです。

悪いことずくめの禁酒法、無茶な法律がこんなに皮肉な結果を生み出してしまったんです。悪名高い禁酒法は1933年にルーズベルト大統領が廃止するまでの14年間にわたってアメリカを支配していました。　（アネット）



▲東京都 ローキックANWさん
「君の雰囲気」を壊さずにどう上達するかが課題だな。



▲福岡県 カーバンクルさん
安定した画力の持ち主だ。デザインセンスもあるぞ。



▲富山県 安積なおさん 神奈川県 ハーフドラゴンさん
合作だそうだ。良いことだ。互いに切磋琢磨せよ。



▲奈良県 琴辺きなりさん
ドラマの込められたイラストだ。魅力を感じるぞ。



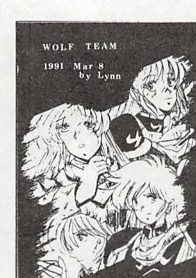
▲山形県 犬塚信乃さん
白と黒の対比。白の使い方にもう一歩欲しいところだ。



▲茨城県 すぎもとはるなさん
デリケートな点描。はたして印刷に出ているだろうか。



▲宮城県 夕樹さん
筆ペンで描いたことで個性が出た。次は違う画題で。



▲千葉県 Lynnさん
バック処理の線も人物の線同様に大切にしてあげよう。



▲東京都 歩得夢さん
丁寧ですっきりしたベタがいい。背景処理に難あり。



▲栃木県 ジライヤさん
ベタフラトーンを使っていては上達しないぞ。



▲大阪府 PC98DSさん
イラストは苦手というが、自信をもつこと。あとは数。



▲大阪府 ひまじんさん
シンプルにまとまっている。レタリングがいいぞ。

浜さんのみんなで遊ぼう!

ようっ！浜だ。最近みんなのイラストの技術がかなり上達してきたようだ。

そこでみんなに新たな宿題を出したいと思う。

まずは一つ「モチーフを考え直す」ことだ。ファンタジー＝少女剣士という訳でもあるまい。「上手だがありがちな絵」ではみる人の心は動かせない。

つぎに「構図に気をつける」ことだ。キャラクターを上下左右から見つめなおしてみること。

もう一つは「生きた絵を描く」ということだ。喜び、怒り、悲しむ、そんなドラマを感じるキャラクターを描いて欲しい。

まあいろいろ言ってきたが、あまり気負わず「楽しんで描いて」いくことだ。もしかするとそれが一番重要な事かもしれないな。（浜）

WOLFTEAM GAME CREATIVE STAFF



▲愛知県 PCmkIIさん
トーンに頼りすぎないように注意しよう。



▲愛知県 にゃみにゃほさん
独特のペンタッチがいい。ちなみにトーン無使用だ。



▲東京都 てつおさん
ペン慣れしてくればかなりの力を発揮するとみた。



▲埼玉県 錦士郎さん
大胆で、しかも難しい構図をとったな。影もいい。



▲北海道 冴貴彬改め来夢らいとさん
形を整えるのも大切だが、もう少し冒険してもいいな。



▲東京都 ぱけっこさん
完全度は高い。次は君なりのドラマを見せて欲しい。



▲東京都 竜田彦十郎さん
画面左が重いので、右にも要素をいれたいところだ。



▲静岡県 唯鬼さん
今月の一席。手慣れた感じだが裏面の情熱にうたれた。

B・M CANDY ベーマガ

魔王再臨（Ⓖ）



新作情報

やあ、始めまして。私は新人の砂腐菌です。今回このコーナーの担当になりました。以後よろしくーだぜ！今月は、

4／2　大東亜黙示録・轟(PC-98)
6／14　アークス・オデッセイ(メガドライブ)。

の2本。特に私のおすすめはA・O。グラフィック、ゲーム性どれをとってもグッド！轟もシビアでグー、最新鋭の兵器もいいけど旧式の兵器だって捨てたものでもないぜ！というわけでお店へGOだ！

（by 砂腐菌 堀口）

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社 エス・ピー・エス
TEL(0245)45−5777

X68000新機種の「XVI」すごいですねぇ。モノが届いたとある晴れた日プログラマは我先にと群がって仕事もせずに会議を開いていた。というより遊んでいたと言った方が正解。うぉぉぉっと叫び声がする開発室で見たもんは「沙羅曼蛇」。はえーっ(速い)しプロミネンスもちゃんと再現されてるじゃあーりませんか。すごいマシンだ。自分の持ち分(ゲーム)を起動させて,なんだかわかんないけどニコニコしてたプログラマ達でした。

X68000「BONANZA BROS.」SHARP/SPS

ねぇねぇ,これなぁに?パートII

これが噂の「あさかやの磐梯そば」ね?と今回は逆に言ってみた。

ぴろし氏のモニタには何か出てきているようです。この見事なグラデーションっていうんですか,ちょっとすごいです。それとどうも主人公は二人組の泥棒。おまけに「蠅」も飛ぶそうです。ってじらしてたってしゃぁないよね?ばらします,その名も「BONANZA BROS.」です。開発は順調,期待して間違いなし。

X68000での華麗なボナンザ兄弟仁義をお楽しみください。

X60000「ダッシュ野郎」SHARP/SPS

おっと,続いてバイク好きの青年にはもってこいのスリル溢れるゲームだぜっ。東亜プランさんの「ダッシュ野郎」の移植です。デバック中の大五郎部長は酒も呑まずに昼間から酔いました。

「メルヘンメイズ」のおいしい召し上がり方

ちっときついっすよーとか,画面モードはいっぱいあるのはいいがコンフィグレーションモードぐらいつけろーとか。んなわけでそろそろ教えましょう。「メルヘンメイズ」のコンフィグレーション・モードだす。

まずは立ち上げます。デモ画面又はゲーム中に,[SHIFT]キーを押しながら[HELP]キーを押してみて。そーすっとコンフィグレーション・モードに入るからね。じゃぁ説明しよう。

ATTRACT SOUND

これはゲームとデモ中の音のONかOFF で設定だよ〜ん。

ROUND SELECT

誰もが願った面セレクト。これもONかOFFで設定だよ〜ん。

LOGO&ENDING

クリアしたときのメッセージをX68000版にする?
それともアーケード版にする?

ALICE

アリスの数。1人から5人まで設定できるよ。

RANK

これが難易度調整だす。EASY, HARD, HARDDEST まで。ハーディストの最終面はすごいよ。

CONTINUE

待ってましたコンティニュー。ONか3回までのOFFの設定だよ〜ん。なんとONにすれば「無限」だよ〜。

さぁてとこれで終わりではないんだそうだ。この状態で[F1]キーを押す。F1レースじゃないのよってオイ。

ここではテストモードなんだい。それでたスイッチ,サウンドテストに画面モードにカラーテストそしてBGMテストとそろってる。サウンドスイッチモードでね3Dテストはプログラマーがただつけてみたかっただけなんですって。だからこれはウソ。BGMテストではなんと19曲入っているので聞いてちょうだい。

そうそう,大事なこと忘れてた,設定を変えるのはゲーム操作と同じでキーボードかジョイスティックの上下左右,トリガボタンで変わりますよ。それからもどる時は,[SHIFT]キーと[HELP]キーを押すこと。また,X68000ちゃんのおつむにリセットボタンあるよね,その隣にあるNMIスイッチとやらを押すといつでもタイトル画面にもどれるそうだ。

ねぇ?本当にこれだけ?とつっこんだけど,どうやらこれでおしまいのようだ。でも結構いけると思うのでやってみてください。なおですね,なるべく,いや,できたら……電話での質問はなしョ。ほらっ,これ立ち読みしてる君!おめぇだょ,今月号のベーマガ買っておいしくいただいてください。たのんだよ。

SPS−NET情報局

いやぁぁぁ,「来たか長さん待ってたほい!!!」まずは,やっと8回線ボードが完成し2スロットで16回線運用を開始しました。でも実際には17回線運用を行なってるんですね〜!!

本体の232Cポートを遊ばせておく手はないでしょう。

今まで,サブのX68000と通信を行なっていた本体のポートが空きましたので,ついでにサポートしてしまったという訳です。

これによって,実質16回線をユーザーに開放できたので〜す。

もう一つうれしい話があります。

Tri-P回線4/10よりもう1回線増設されました。

Tri-P回線でつながらなくていらいらしていた遠方の会員の方にとってはほんの少々緩和されるのではないかな????

ということで,……(終わっちゃいけない!!!)システムで大幅に変更になったことが……8回線ボードもそうなんですが,ホストコンピュータ自体も変更になったのです。

今までのX68000SUPERからX68000XVI(16MHz)に……これでまた一段とレスポンスがよくなりました。

めでたし!!!

情報局からは以上まとめて**大五郎**がお知らせいたしました。

★ ★

お葉書あーりがぁとなぁいのコーナーだよーん。



鳥取県 P.N LINDA
雰囲気が個人的に好き♡と主任改め室長さん



静岡県 P.N らんぶうはらりん
線が奇麗っすねともっぱら評判が良かった。意味が今だわかんないけどなんとなくおもしろいからグゥ



神奈川県P.N 玉緒あたる
自己流ワルキューレ…いゃあ,ええわぁ



大阪府 P.N えーす
早いね,イラストで,でたなTwin Bee



埼玉県 P.N 錦 士郎
でたぞぉ久しぶりのカイとギル



埼玉県 P.N CAB
うさぎが踊ってらぁ…と思ってたらこれはうさぎバリアだったのねん



岐阜県 P.N たかはし
初にしてはいいんじゃないでしょうか…これからもよろしくネ

エニックス通信

発売元：㈱エニックス・ソフトウェア企画部
〒169
東京都新宿区大久保1-11-3
大東ビル5F

ライヒスリッターX68000版登場

魔の復活を予期し，それに対抗すべく立ちあがった若き国王ジークフリート。あなたは部下となる優秀なキャラクターを捜し，多種多彩なアイテムを見つけ出し，仲間を集めてこの地の統合を目ざします。友好的に外交をし，他国と同盟を結ぶもよし，時には力で制圧しなければならないこともあるでしょう。そしてみごと全国を統一し，魔の復活を狙止することができるでしょうか。

登場人物のキャラクターとサウンドをX60000用に改良。さらに臨場感あふれるゲームに仕上りました。

■対応機種　X68000
■5インチ　2HD　3枚組
■価格　8,000円

どうぞよろしくお願いします。

お手紙下さい。

エニックス通信では，みなさんのイラスト，御意見など楽しいおハガキを募集中です。

応募はぜひともハガキでお願いいたします。イラストは，カラーだときれいに出ませんので，白黒で濃淡のはっきりした作品がベターです。エニックスの作品に登場するキャラクターを主人公にしたショートショート。4コママンガなども受け付けております。時節にあったもの，新作ソフトのイラストは掲載される可能性大ですよ。

エニックス通信は，みなさまが作るページです。ボツを恐れずどんどん送って下さいね。

アルバイト募集

エニックスでは，アルバイトを募集しております。新作ソフトのテストプレイ，デバック係，業務全搬のお手伝いをしていただきます。

出勤日：月曜日～金曜日　10:00～18:00
(毎日朝から来ていただける方優先)

都内近郊にお住いの方。高校生不可。

履歴書と，出勤可能な日時を明記の上，弊社ソフトウェア企画部，アルバイト係まで郵送して下さい。

編集後記

これからしばらくは，良い気候で過しやすいですよね。地元の天神様では，藤の花が有名で，毎年今頃になると，藤祭りが催されます。小学生の時には，出店がめあてで，よく行ったのを覚えています。久々に行ってみようと考えています。〈ポコ〉

エニックス展



きれいなイラストありがとう。98版も発売されるのでどうぞよろしく。
鹿児島県・孔文拳



ジーザスIIですね。もうやってくれたのかな。
東京都・佐々木成朗



ジャストブリードはただ今制作進行中です。ダンジョンランドもよろしく。
北海道・クソつぐ

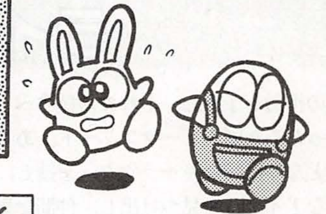


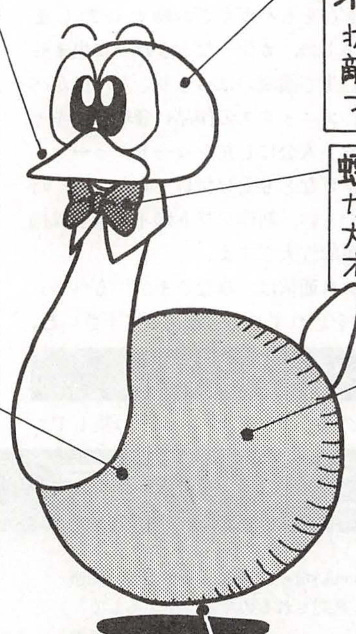
46億年物語のガイアでしょうか。やさしそうな顔ですね。
大阪府・NAE

AVENUE TIMES
アベニュータイムズ

NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部
〒102 東京都千代田区麹町2-14-2
☎03(238)0330

特別図解 これがオストリッチだ!!





オストリッチ口ばし
とても丈夫で、石橋をつついてヒビを入れ、敵もろとも落っことす事が出来る。
しかし、何故か敵に直接攻撃をする事は出来ない。
Ⓘボタンで使用。

オストリッチ脳
状況判断に弱い。
敵を落とす時、よーく考えてから橋をつつかないと、自分が落ちる事もある。

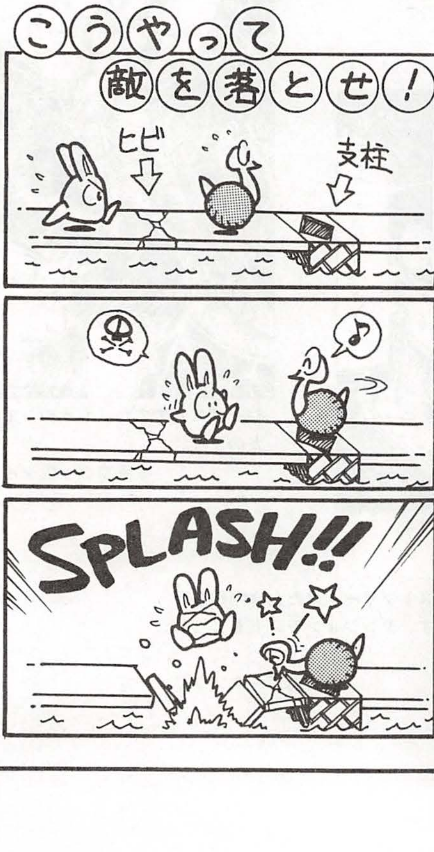
蝶ネクタイ
ガールフレンドのオストリッチ・レディにもらって大喜びしていたら、翌日ライバルのブラックオストリッチも同じネクタイをつけていた。

オストリッチ ボディ
他人にさわられるのを極度にきらう。
ライフモードONの時でも3回、OFFの時だと1回でもさわられると失神してしまう。

オストリッチ ウィング
「何と宙に舞い、敵を飛び越える事が出来る」と、本人はいばっている。
しかし、考えて見れば鳥なのだからあたりまえで、むしろ1ブロック分しか飛べない事を恥じるべきである。
Ⓘボタンで使用。

オストリッチ足?
無い? ないぞ! 何とした事だ!
ダチョウのくせに足がないとは。。
このせいで、みんなからは「ガチョウ」だの「アヒル」だの呼ばれて、本人は傷心している。

こうやって敵を落とせ!





※ゲームタイトルは「オストリッチ」じゃないぞ! 注意せよ

CD-ROM² SYSTEM PC Engine

SPLASH LAKE
スプラッシュレイク



6月発売予定!
標準価格 5800えん

2人(ふたり)同時プレイだって出来るんだ!

KONAMI NEWS STATION

KONAMI
コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

秘かにサイケなあなたのために，音楽教養講座 第一回

最近はラップやハウスといった，あまりメロディや歌詞に重きを置かずに，リズム（ノリ）を重視したサウンドが世界的に流行しています。リスナーはこれらのジャンルの普及によりダンサーへと変身してしまい，某MC・ハマーのライブに至っては，観客はみな踊り，会場これディスコと化してしまうのです。ラッパーと呼ばれるミュージシャン達は，みな独自のダンススタイルを持ち，異常なまでのその体の動きはもはやヒトとは呼べません。当然，ベーマガ読者諸君の中にもラッパーマニアはいるでしょうが，私は思うのです。

はたしてこれでいいのか

と。たしかに音楽とダンスは切っても切れない仲です。でもそれらは単体でみても十分楽しめるものであってこそ音楽であり，ダンスであると思います。だからここでは，じっと聞き入って楽しめる音楽（比較的古く，ベーマガ読者にあまり知られていないもの）について毎月ちょっとづつ紹介したいと思います。第一回目の今月は，苦悩と変身，中期のローリングストーンズです。

ローリングストーンズは，初期に野生味溢れるヴォーカルと，荒削りながらも個性に富んだサウンドで一世を風靡しました。彼らとよく比較されるバンドにビートルズがありますが，ストーンズがビートルズと決定的に違ったのはそのパフォーマンスと結成時のリーダー，故ブライアンジョーンズの強烈な感性から生み出されるサウンドでしょう。なかでもアルバム「ベガーズバンケット」に収められている「悪魔を憐れむ歌」や「ジグゾーパズル」はこの頃のストーンズを代表する作品で，必聴の一枚です。中期のストーンズは，ブライアンジョーンズの死や，メンバーチェンジなど様々な障害を経験していますが，ハイドパークでおこなわれたフリーコンサートは彼らの苦悩と，新時代へのメタモルフォーゼを明確に示唆していて，今でもビデオで人気を誇っています。見るといいです。

次回はニューヨークアンダーグラウンドシーンを代表する，ベルベットアンダーグラウンドです。

今月の必聴盤：
「ベガーズバンケット」ローリングストーンズ
「コンサート イン ザ ハイドパーク」ローリングストーンズ
（ビデオ）

（山本洋弐）

今月のス・テ・キなゲーム

PC98ユーザーの皆様，お待たせしました。究極の将棋ソフト『永世名人II』がついに5月17日，税別9,800円で発売されます。第一回コンピュータ将棋選手権（主催：コンピュータ将棋協会，協力：日本将棋連盟）で全勝優勝という圧倒的な強さで，他の将棋ソフトの追従を許さなかった『永世名人』が，ぐーーーんと強くなって登場。どのくらい強いかしりたいって？ならば勝負を挑むがよろしい。

早坂妙子のおいしいとこトピックス

早坂です。こんにちは。こないだディズニーランド（千葉）にいっちゃいました。もともとジェットコースター関係は苦手なんだけど，サゴイがあんまりすすめるから「ロッキーサンダーマウンテン」（ウソ。ホントはビッグサンダーマウンテン。）に挑戦したの。そしたら景色がびゅんびゅんいっちゃうんだもん。恐くなってずっと目つむってたら，スペースサンダーマウンテンみたいでした。

（注：スペースマウンテンは，真っ暗な中を走るコースター。）

サゴイの王国

こんにちは，砂井幸代です。早坂や私のいる広報宣伝室にも，新人さんが配属されました。柘植成子さんといいます。読みはツゲシゲコさんです。サゴイほどじゃないにしても珍しい名前ですね。なんとなくウレシイです。

サチヨ命をかけてます。
コナミ週刊テレホンサービス

札　幌	011-241-4900
秋　田	0188-24-7000
東　京	03-3262-9110
新　潟	025-229-1141
大　阪	06-334-0399
松　山	0899-33-3399
福　岡	092-715-8200
大牟田	0944-55-4444
志布志	0994-72-0606
鹿　屋	0994-44-3977

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052―773―7770

どもっ!! よぴかぱです。

桜も散っていよいよ春本番！ シャツ1枚でも気持ちよく過ごせるのがホントいいわねえ。

そうそう，そういえば春の訪れとともにウチの部署（企画部）にも，ついにというか，やっとというか，新卒のギャルが配属されました。

その名も佐藤文子ちゃん！ “文ちゃん”と呼んであげてくださいね。学生時代は，おもちゃ屋さんでアルバイトをしていたとゆーことで，妙にファミコンやメガドラなどの情報に詳しい娘です。

これからはこのTプレ番外編も，少しずつ担当していってもらおうと思いますので，みなさんもぜひぜひ応援してあげてくださいね。んでは，少しばかり本人からあいさつをしてもらいましょう。

★

はじめまして。ご紹介にあずかりました佐藤と申します。まだまだ半人前もいいところの未熟者ではございますが，一生懸命がんばりますので，みなさま，どうかよろしくお願いします。

本物のよぴかぱさんのおとなりで仕事をさせていただいているので，緊張しますがとても楽しいです。早く仕事に慣れたいな。

ただ，電話恐怖症の私は，毎日電話のベルにびくびくしています。電話だけはイヤ。

★

そうか，電話だけはイヤということは，アレとかコレとかソレは大丈夫なんだな。ふふふ……楽しみだ。（……ハラに燃えるよぴかぱ）

今月のお便り

●ちゃんと読んでもらってます？（製品についているアンケートハガキより）

群馬県・神保智弘くん

▼みたよ～ん。

★

●よぴかぱさんに質問します。よぴかぱさんはハンサムなそうですが，僕の描いたイラストの男の人とどっちがハンサムですか？

滋賀県・Ⓟ広弥

▼ぼく。

★

●色ネタ，下ネタを受け入れてくれるのはTプレだけだと思って出したんですよっと。ぜひのせてネ。

山梨県・ⓅT・K

▼な，なにかキミは，Tプレ番外編を誤解してるなあ。しかし色ネタはとかもく，カラーイラストは奇麗に印刷できないのでモノクロで描いてちょーだい。あのイラストを載せても服が透けているようには印刷されないのだ。それにしてもキミは，ハガキの宛先に『絵の係の人へ』と書くところが偉大だ。

★

●よぴかぱさん！ プロ野球はどこが優勝だと思いますか？ もちろん中日ですよね。

愛知県・Ⓟ魔女の宅急便

▼残念ながら野球はよくわかんないのよ。だからどこが優勝しようとあんまり関係ないなあ。昔，ヤクルトが優勝した時にヤクルトが安くなったのが嬉しかった記憶があるぞ。

★

●祝・『遥かなるオーガスタ』SFC版ラジオCM。自慢じゃないけど毎朝これで起きるのよ。はじめて聞いた時は，えっれーびっくりしてもーた。テレビCM化したら嬉すい。

それと，『コミパン』の事をついこの前まで“コミコミしたパンツ”の略だと思ってた（マジ）。

なんでそんなもんT&Eにあるのだろうか？ なんですんなもんみんなが欲しがるのだろうか？ やっぱりT&Eもみんなもよぴかぱ氏のように変になってたのだろうか？

岐阜県・Ⓟ美濃加茂市民の恥
“好きモノ”透あきら

▼というご希望に応えるかのように，『遥かなるオーガスタ』SFC版のテレビCMを4月の上旬に放映しました。今回は全国ネットのCMだったのでみてくれた人も多いんじゃないかな。よかったら感想を聞かせて！

し，しかし……『コミパン』がギャザーのいっぱいついたコミコミした（込み入った）パンツと誤解されていたなんて～っ！

なんか，わしゃ悲しいよ。

★

というわけで，今月のTプレ番外編はおしまいです。来月からは文ちゃんも登場しますので，よろしくお願いしますね。

★

▼お便りやイラストの送り先
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
㈱T&ESOFT Tプレ番外編係



『今月のTプレ番外編の表紙はこれだっ！』大阪府・Ⓟ酢



『握り締めた手が可愛いぞ』静岡県・Ⓟクロ



『みんなセシルがホント好きだなあ』埼玉県・Ⓟ錦 士郎



『SDにするとみんなかわゆくてよいね』宮城県・Ⓟいずみん



『うおおっ、スペルが間違っているぞ』熊本県・ⓅLIGHTFOX



『きりりと引き締まった表情がきまってる』東京都・Ⓟてつお



『ゆ、許せん！ 女の子と合作とは……う～っ，がふがふっ』神奈川県・ⓅDRAGON HALF 兵庫県・Ⓟ平義繊



『すると地面の血はキ○痔の証!?』香川県・ⓅPちゃん



『べつにどんな格好でプレイしようとぼくはいっこうにかまわないけど……』神奈川県・Ⓟライト・スター



『わ～い、今月のセシルだ～っ！ そそるぜ～っ!!』新潟県・Ⓟ箱ひとし



『よ，よしてくれ……』神奈川県・Ⓟジョマサ風呂



『竜戦士フェイ・リュートのイラストだ』岩手県・遠藤暢子さん

NEO・GEO CLUB 出張所

そんな訳で一週間、九州旅行に行ってきたワタクシです。車でのんびり、由布院と阿蘇、人吉で温泉につかってきましたよ～ん。

ところで、レイアウトを変えて2回目だけど、別に文章のお手紙は『打ち止め』って訳じゃないよ。いつでも好きなだけ送ってね。と言う事で、今回のお手紙です。

今月の元気印二重丸

●今日はっ！ようやく春らしくなってきましたね。SNKの皆様はいかがおすごしでしょうか？さて、何で封書で投稿しているか？それはもちろん、『皆さんどうもありがとう』のコーナーを続けてもらいたいからですよ。ほんとにほんとだってば。ネーミングが何となく、とても気に入ってるんですよ。どなたが考えたのでしょうね。やっぱりハガキだと書く事も限られてくるので、封書の方がいいでしょ。読む人達にとっても。僕はハガキよりも封書の方が好きですよ。だらだら長い文書くの好きだし、それに絵を送るにしてもハガキと違って消印押される心配ないし。

と言う事で、『皆さんどうも～』のコーナーを守る会会長に立候補しますっ。

（大阪府枚方市　えーすくん）

今月のラブ・コール

●『マジシャン・ロード』おもしろいですね。グラフィックもいいし、サウンドもいい。特にガル・アジースの「神の裁きを受けよ」が好き！

でもなんでみんな『マジシャン・ロード』やらないんだろう？やっぱりむずかしいからかな？でもなれたらはまるゲームだと思う。ちなみにぼくは5面までノーミスでいけるようになりました。でも7面がとってもむずかしい!!とてもドラマチックなゲームだが、エンディングはイマイチだった。

これからもおもしろい新作をどんどん作ってちょ～だい。ガル・アジースの復活を祈る。

（愛媛県伊予郡　KENくん）

…てな具合で掲載します。えーす君、名前は消えたけど、その気持ちはうれしいぞー。KEN君、『マジシャン・ロード』をノーミスクリアできたら教えてね。んじゃ、また来月。

PS…「NEO・GEO」クラブ第3号の発送は完了しました。会員の方で、まだ届いていない方は、ハガキかお電話（↓）で連絡下さい。





▶静岡県　珈琲5円くん
うーん、カラー部分がうまく出るか…

◀大阪府　えーすくん
あんまり無理しないでね。今夜は良く眠るよーに。





▲今月の大盤振舞　富山県　うっちゃん
大受け！あんたってば天才だよっ!!

▶三重県　ともわんさん
もっと不気味だよ、等身大ゲーマントのせえらあ服姿…



▶茨城県　大槻慶久くん・東次郎くん
兄弟合作かな？10年後のアム・ラッドだぁ。



▶富山県　安積なおさん
『麻雀狂～』って、女の子の投稿が多いのよねぇ。



〒564 大阪府吹田市豊津町18－12　㈱エス・エヌ・ケイ　「ベーマガ N・G出張所」係
●「NEO・GEO何でも相談室」　☎06－338－8188（平日PM2:00～PM7:00）
●通信販売フリーダイアル　☎0120－06－8058（平日AM9:00～PM5:30）

フューチャーかわら版

花一面の春もそろそろ終わり……後は梅雨を待つばかり，梅雨は唯一ゲーム開発者が「この仕事選んで良かった」って思う季節なんだよね，内勤の強みってとこですか。

ノスタルジアPC98移植決定

「ノスタルジア」もうやってくれたかな？爆弾解体に失敗して，まっ青になってるみなさんの………いやっ，感動のエンディングに涙するみなさんの姿が目に浮かびます。

この感動をPC98ユーザーの方にも！と言う訳で「ノスタルジア」のPC98移植が決定いたしました。

X68からPC98への移植ではやはり一番気がかりなのはグラフィックだよね，PC98で「ノスタルジア」のちみつなグラフィックにどこまで迫れるか！ってとこなんだケド，ところがどうしてこれがなかなか良いんですよ全くっ！(日本語外)。

先日，PC98版の画面をチラッとみたんだけどX68版と比べてもほとんど遜色なくって期待大！というところでしょうか。

発売は8月あたりを予定しています，PC98ユーザーの皆さん！それまで首を長くして待っていてください。



▲「ノスタルジア」画面はX68K版のものです

PCブラスター登場！

MD初のスロー・連射機能付きコントローラーとして話題を集めたメガブラスターに続いて，いよいよPCエンジン用パッド，PCブラスターが登場します。

二段階スロー，16発／秒・二段階連射機能を搭載，更にSELECT or RUNボタンとして使用出来る第三ボタンを増設！これでもかと詰め込んだ無敵のフル装備！個人的に私がこのブラスターシリーズで好きなのは十字カーソルがFCに近いこと！

FCでゲームをおぼえた私には，どうしてもPCやMDの十字カーソルがフィットしないんですよ，（斜めにはいり安いとか……）そんな時にはこの「ブラスターシリーズ」！指にピッタリフィットしてゲーム自体の操作性が良くなったような気までします。

発売は6月28日予定！価格は¥2,880です，ヨロシクネッ！

遠い夏の日の思い出

あれは三年前の蒸し暑い夏の夜のことだった。当時，某メーカーでSOUND担当だった私はその日もヘッドホンと耳の間に汗をにじませ，酢えた臭いに包まれて開発にはげんでいた，「今日も泊まりかなぁ………」などと思いながら………ふと気付くと道を隔てた公園から「河内音頭」「オバQ音頭」などのDANCE MUSICとともに盆踊りが始まり私の研ぎ澄まされたクリエイティヴな感性を混乱させた。

「おまえら！ええかげんにせぇよっ！ええ大人がちんたら踊りやがって！もっとほかにやらなあかんことないんかいな！畜生っ！」

…………本当はうらやましかった…………

やがて外が急に慌ただしくなった，雨が降り始めたのだ。

軒下に雨宿りする民衆を見おろし私は呟いた「悔い改めよ………」

仁王立でほくそ笑む私に同僚がポツリと言った，

「それでもオレらの方が不幸とちゃう？」

私は開発の悲しみを知った。

今はこの会社で広報をやっている，テレビでは上野公園の桜の下で繰り広げられている宴を生々しくつたえているが私は机に向かいコソコソ働いている。

…………三年前と同じである…………

私は知った，あの悲しみは開発者としての悲しみでは無く，「仕事の遅い人間の悲しみ」なのだと………

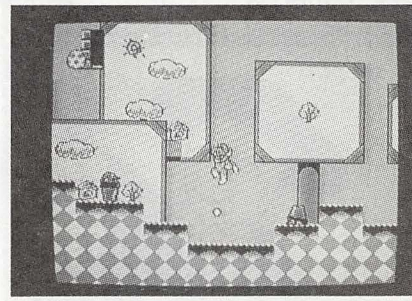
みんな！仕事は手際よくやろうネッ！

ここだけの話

本決まりじゃないんだけど，ここだけの話。5月3日発売のFCゲーム「ココロン」で，クリアータイムを競うタイムトライアルをやろうかなぁ～なんて考えています。

賞品もドドンと出しちゃおうかなぁ～などとも思っています。(たとえばトップの人は，SFC内蔵テレビ！とか………)

そして自分で応募して自分で賞品をいただくウン！我ながら完璧なシナリオだ！（ウソ）



▲FC「ココロン」

とにかく，来月のこのページで正式に発表させていただきますのでお見逃しなく！

マニュアルの訂正とお詫び

『ノスタルジア』のゲームたちあげ説明に不備がありましたことをお詫び申し上げます。

正しい起動の仕方は下記の説明に従って下さい。

○ゲームを始める時

①ドライブ0にシステムディスクを入れて下さい。

②ドライブ1にゲームディスク1を入れて下さい。

③電源を入れて下さい。
　ゲームがスタートします。

④ハードディスク内蔵型X68の場合。
　オプション1を押しながらリセットを押すと立ち上がる。

⑤X68000XVI(エクシヴィー)
　16メガを10メガにすれば動きます。

○X68初期バージョンで上記の方法を行って起動しなかった場合は（株）タケルまでまず御電話をいただき交換の必要性があるときはお名前，住所，電話番号を記入の上，(株)タケルまで郵送下さい。バージョン2（X68初期バージョン対応）と交換いたします。

私待つワ

みなさんのお便りイラストなどをお待ちしております。

どんなことでも良いですから御意見をおよせ下さい，誌面の限界までしょうかいしていく所存です。

〒110 東京都台東区台東3－8－12
第八江波戸ビル3F 301
(株) タケル　かわらばん係

はみんぐばぁど そふと らんど



Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー　ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2-2-15　TEL.06-315-8255

五月病なんかにかかっている奴ぁいねえだろうなぁ そんな奴ぁハミングバードソフトのはちどりさんが、成敗してくれるわっ!!

―心の疲れにホッと一息。はちどり印のソフトをどうぞ―（特に深い意味はないぞ）

SPACE of "でざいな・あんくん"!



★5月といえば「端午の節句」。だけど「こいのぼり」もほとんど見なくなった。あんくんが子供の頃は、みんなで手製こいのぼりを作ったり、新聞紙で兜と刀を作って、鼻血が出るまで殴り合ったものだが、最近の子供は、そんな風にして遊んだりしないんだろうな。でも、こういう感じで昔の遊びや、習慣がなくなっていくのって、大人が悪いんだと思う。あ、最近このコーナーの内容が昔話になってきているけど、あんくんは別に年寄りではないぞ。ただ、少しずつ日本の習慣が消滅していくのを感じて悲しいだけ。（でもこの考えが、年寄りなのかも）〝はいぱぁ河内〞の方が9ヵ月ほど年寄りです。関係ないけど。

★ますますゲームの話題からはずれていくこのページを、なんとか立ち直らせようと考えてはいるのですが、イマイチ良い案が思い浮かばない。あんくんとしては、このコーナーを読んでくれている奇特な方々と、もっともっと交流を深めたいと思うのだが…。特にイラストのコーナーを、もっと有意義にしたいと思っています。それで、これを書いてて思いついたのですが、毎月掲載したイラストの中から、賞をあげようと思うので、今まで以上に頑張って送って欲しい。ただし、賞をあげるからといって、賞品がでるかどうかわからない所が、ハミングバードソフトらしくて良い……。え?良くないって?もちろんイラストだけでなく、質問なんかのコーナーも設けようと思うので、なんでもかんでも送ってね!!だけど、ゲームの内容に関する質問は、御法度だよんっ!!賞品については〝はいぱぁ河内〞と相談するのことにしよう。

▶宮城県　いずみん



▶大分県　レイン



▶岐阜県　水龍



▶大阪府　天照ぐらら



▶宮城県　久遠景介



▶北海道　Fiy



はいぱぁ河内 Side

★ハミングバードソフトの謎 第1弾「便所の三角」
ハミングバードソフトの事務所のトイレで、謎の三角を発見!!

発見者は、エイギャーであるハイパァ河内さん（イラスト参照）で、「ホントにビックリしました」と、当時の様子を、身振り手振りを交えて語る。取材を行なったときの河内さんは、アルコールが入っているのか、大げさで生意気な口調、しかも声が"デカイ"だった。河内さんの話では、ひと頑張りして踏ん切りがついたので、拭く紙に手を伸ばした瞬間、その三角が瞳に飛び込んできたそうだ。「洗ってない使用後の手で三角を作るなんて、キタナイと思う。私は犯人を見つけるまで、断固として闘いぬく決心だ」と、アツ〜ク語っていた。さてさて、この三角はいったい誰が何の目的で作ったのか。また、河内さんの犯人探しはどうなるのか。大きな問題を抱えた今年のハミングバードソフトは目が離せないソフトハウスである。（はいば）

★スーツ着用?

ハミングバードソフトでは、出社時の服装は自由ということになっている。「私服出勤」は、ハミングバードソフトに限ったことではないと思います。全員ネクタイ着用のソフトハウスもあるみたいですが、ハミングバードソフトの勤務（服務）規定に服装のことまで書いてないので、「一般常識」を越えない範囲なら、どんな服装で出社（仕事）してもヨイということになっているみたいです。だから、堅苦しい服装で出社すると、恥ずかしめを受ける（うそ500）。3〜4年前の河内は、ほんとにヘビメタのカッコで仕事してた（うそ20）。今でも、音楽担当の「しゃちょ・いしい」のイデタチは、「その筋」そのものだし。開発スタッフは「（社外の）人に会う仕事」をする機会がほとんどないので、開発室は自由が咲き誇っています。

しくぁしぃ!（しかし）去る4月1日から約2名の社員がスーツ着て来るんだから、みんなビックリよ。最初はエイプリルフールの冗談だと、スタッフ全員信じて疑わなかったのだが、どうやらマジみたいで、いまだに社内では2人してウイている（うそ0）。

彼らの言い訳は以下のとおりだが、意味不明。

「我々の肩書きは『チーフファシリテーター』である。即ち我々はチーフファシリテーターである。チーフファシリテーターはスーツ着用である。チーフファシリテーターたる者がスーツを着こなせなくてどうする。だから、スーツやネクタイや靴やカッターシャツやアタッシュケースは経費で落せないですか?」

で、彼らの名は、「みっちぃ・まちを」と「はいぱぁ・かわうち」だったりする。



☆☆☆☆☆☆尻切れトンボな河内☆☆☆☆☆☆

片隅のコーナー　あ〜忙しい忙しい。今、めちゃんこ忙しくて手が離せないんだ。ごめんね…。〈小判〉

ぽんたのアイマックス情報局

あぁねぇ

狂子：「しくじったわね」
ぽんた：「…」
狂：「おはがきが来てるわよ。浜松市の**山村真**くん，年令不詳。『よ，よくわからない内容でした』そーよね。わからないわよねー！」
ぽ：「いや，その，先月も言ったけど，行き違いすれ違いは世間によくある話して，その…，“君の名は”ってこともあるし…」
狂：「なーにわけのわかんないことブツブツ言ってんの！男らしくあやまんなさい！」
ぽ：「男らしくってのは，セクハラじゃないのかなぁ，いやこれ冗談」

お詫び

先月号の「情報局」冒頭で，わざわざ「上を見て」いただいたりなんかしたわけですが「河野光のアイマックス情報局」のタイトルはそこにゆるぎもせず威光を放っており，「一部文章と誌面構成に一致しない部分がありましたことをお詫びします」ということになってしまいました。すぐミスと気づいて１ケ月のあいだ苦笑の影を口元に宿していた方。これはなにか自分にわからないジョークの一種なのだろうか，と首かしげたまま５月を迎えた方。こういうわけです。申し訳ないです。イヤーいい恥かいた。

狂：「あんた反省が足らないんじゃない？」
ぽ：「ひらに，ひらにお許しを～」

閑話休題

まぁ今のところとりたてて企画もないので，いきあたりばったりに話しをしていくとしようか。

ぽんたは電車通勤をしているのだけれど，先日山の手線で小さなハプニングに出くわした。その日は車が混むいわゆる５，10日(ご，とおび)でかわりに電車を使う人が多かったということなのだろうか，その時間のわりには倍くらいの混みようだった。ドアの前にいると，となりにいた女性があっと小さな声をあげ，うろたえた様子で視線をさまよわせた。顔のあたりに手をやり下を見て，どうやらなにかを落としたようだ。

コンタクトレンズだ。

聞くとまさにそのとおり。うわーっと思った。思うだけでなく声にも出た。

「うわー」

「あ，でもずれただけかもしれないから」

その女の人はバッグから鏡を取り出して，レンズがなくなった左目をのぞきはじめた。

彼女は見たところ30年配で，痩せ型長身，特に美人でもその反対でもない。僕はなんだか行き掛かり上，関係者になってしまった感じで彼女を見守った。まわりの人もおかしな雰囲気に様子をうかがっている。

やがて彼女の顔に焦りの色が濃くなった。

やはりないらしい。

彼女，僕，そしてまわりの人２，３人の目はいっせいに床を向いた。本格的「うわ～」状態である。

「ああ，もうなんてドジを…」

女の人の声はもう上ずっている。

満員電車の中でコンタクトレンズを落とす。これほど不運なことはない。どれほど不運かと言えば「満員電車のなかでコンタクトレンズを落とすほどの不運」というふうに比喩として一般的に用いてもいいぐらい不運だ。

そうこうするうちに電車は次の駅に到着しようとしている。しかも開くのは僕たちのいる側のドアである。彼女は窓の外を見ながらもはや絶望的な表情になって，床を見まわしている。僕とまわりの幾人かも目を凝らすがそれらしいものは見つけることができない。

電車はそんな困った状況にある客がいるとは知らず(知る訳がない)，なめらかに減速してホームにすべりこんだ。ドアが開く。あらたに人が乗りこんでくる。僕はこのとき，なんというかぞっとした。コンタクトレンズは，これはもうデリケートというにはあまりにも微かで危うい物体である。それがこの床の上のどこかに転がっているかもしれないというところへ，そんなことなど露ほども知らぬ無遠慮な足の束が踏み荒らそうというのである。乱暴だ。乱暴すぎる。どれくらい乱暴かと言えば…。

僕は思わず，彼女のためというより床そのものをかばうように，入る人の流れをさえぎった。だが，こんなことには限界がある。「コンタクト，コンタクト」という声があって，よけてくれる人もいたが，一人の中年男性がまるで無頓着にするりと彼女の前に足を踏み入れ(！)，ドア脇の手すりにすっぽりはまりこむような格好で場所を占めてしまった。

事態はすでに決定的だった。

女の人の探す姿勢にも諦めの色が見えている。

「すみません。どうも」

あまりにも失意が明らかなので，どう言っていいかわからない。３人が立てるほどあいた床をなおも見てみるが，どこにもない。

「ブルーですか？」

うしろのおっさんが僕に聞いた。

「ブルーだったら，わかるんだが…」

次の駅もこちら側のドアが開く。もう床をあけることはできない。満員である。女の人は外向きにドアに押しつけられた。そのとなりでは，今乗りこんできたＯＬ風の若い女の子２人が，にぎやかなおしゃべりを始めた。

僕は手すりにはまりこんで，ドアへけつを向けハードカバーを読みふけっている中年男がなんだか憎らしかった。

『ガキね！』

今のは狂子だ。人の文章に断りもなく首をつっこむんじゃない！

女の人は新宿で下りた。

「どうも…」

小さな声で僕にそう言いつつ，先を争って出ようとする人たちに力なくもまれながら，車外に見えなくなった。

『それで，人の空いたところであらためて見てみるとそこに…ってわけ？』

いや，もしやと思って探したけど，コンタクトレンズはやっぱりなかった。

でも帰る道すがら僕はずーっと足もとが気になってしょうがなかった。それはまったく錯覚なのだけれど，靴の爪先の地面から少し浮いたところにコンタクトレンズがくっついていて，そこに力を入れた途端，小さいが決定的な音がするんじゃないか…。そんな感じが帰途ついに頭から離れなかったのである。

――**バキッ。**

狂子：「みんなのお便り待ってるわ！そうそう「相撲ファイター」はどうだったかしら，質問，感想ちょうだいね！もぉ，今月もこれだけじゃない。じゃぁね！」

お便り・イラストのあて先
〒146 東京都大田区千鳥 3-12-7-104
株式会社アイマックス
「ぽんたのアイマックス情報局
～狂子・大好き！～」係まで

ホームデータ気象台 Vol.2

HOME DATA

株式会社 ホームデータ
〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10
PHONE (078)261－2790

ごあいさつ

やほっ！ オイラ，けんちゃん！ お菓子だいすき♡ ナイスガイ！ このコーナーの新しい担当さ！ ヨロシク！

んで，もひとりはかっちゃん！ パワーがアップしたこのコーナーを，もりあげまくるスーパーなヤツ！

これからは，このコンビでハデにやるから応援してくれっ！ なのさ。

そろそろいくよ！

けんちゃん・かっちゃんの

ホームデータ気象台！

HD情報 データダス

まずは新作！ つ，ついに出るぞ！ MD（メガドライブ）初の将棋だ！ その名も！ 巨〇の…いやちがった！ 「将棋の星」だ！

モードはみっつ！ アドベンチャーモードに本将棋モード，そしてオプションモード！

アドベンチャーモードは，ヒキョーなアイテムあり，必殺ワザありの爆笑コントストーリーで，スーパー笑えるソーゼツ将棋だ！

ころっとかわって本将棋モード。自分に合わせたレベル（最強は初段！）で対戦できるスグレモノ！ ときたもんだ。

と一ぜん，オプションモードはゲーム音楽がきける！ なんてのもある！

ストーリーは，少しだけ教えちゃお♡

悪のひみつ結社〝将棋シンジケート〞に，父ちゃんを殺された金太。いってつ子（母）のキビシイしごきをうけて，必殺ワザを身につける！ ゆけゆけ金太！ どんとゆけ！ かたきをうちに，出発だ！

くわしいコトは，次回でね。

ケーキ屋けんちゃん

ようこそ！ ここはケーキ屋けんちゃん！ おいし～いコトを，あつかう店なのさ。

ホームデータのイベント情報はモチロン♡ みんなの情報あんなコト，こんなコト，でっかくのせてあげましょう！ いちおー店だし



いいモノあげるよ♡ かっちゃんのコーナーと併用だ！ まってるかんね！

〈ホームデータイベント情報〉

いちまんえんアゲル！

マーブルイベント……のつづき。

X68000版，PC-9801版，FM TOWNS版「マーブルマッドネス」のタイムトライアルモードで，キミのベストタイムをホームデータまで送ってよ！ イチバンのコには，いちまえんアゲルよ！ 5・6・7月の末日が締め切り（当日消印有効）だから，まだまだじゅうぶんまにあうぞ！

〈応募方法〉

タイムトライアルモードのトータル画面を写真に撮って，その裏に住所・氏名・年齢・記録を出した機種を書いて，アンケートハガキといっしょに送ってね！

〈あてさき〉

〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10
株式会社ホームデータ
「マーブルマッドネス イベント」係

さあ，かっちゃん！ あとは頼んだ！

さかな屋かっちゃん

いやはや某である…もとい餅宗…じゃない日本一の営業マンを目指して日夜燃えまくっているホームデータ期待（？）の新人，スーパースパーク山本ことさかな屋かっちゃんとは俺のこった！ これからヨロシクな！

さて，知ってる奴は知っているシー〇（ビー）残党（笑）の諸君，イラスト＆お便りビシバシ待ってるゼィ。楽しいお便りや，バッチグーなイラストを送ってくれたキミには，さかな屋かっちゃん特製秘密マスコットキャラ人形をプレゼント！ 只し，イラストを送ってくれる人は直接ハガキに描いてポストへ入れるのではなく，切手代がかかるけど封書で頼む！ せっかくのイラスト，雨でにじんだりしたらもったいないもんな。モチロン，ハガキ大のケント紙でもOKだ！ パワフリャーな投稿待ってるゾ!!

尚，個人的な手紙も大歓迎。「何故さかな屋なの？」といった質問から，迷える子羊のための人生相談，突然の愛の告白まで何でもとにかく送ってちょーだいん！ ©S.T

お手紙ちょーだいん

ああっ…もうお別れですね…今月はまだ2回目なうえに早くも担当者が交代ということで，お便りもイラストも少なく淋しかったよん。今なら掲載率バツグンだから載りたいキミはスグ下の宛先までお手紙しよう！ 面白いお便りがきたら，ふたりで紹介しちゃうぞ。イラストもたくさん送ってくれれば特集だって可能だ！ お便り＆イラスト採用者には実物(なんと！)マスコットキャラ人形(非認可)をプレゼント(の予定)！ いらないと言ってもあげちゃうゼ!!

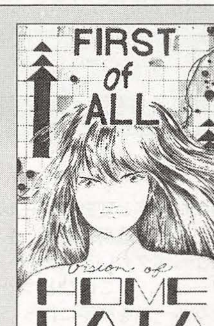
▶楽しいお便り＆イラストの宛先は…◀
〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10
㈱ ホームデータ
『けんちゃん・かっちゃん
ホームデータ気象台』係



大阪府交野市・らいとくん
[け]：かわいー！ 美奈ちゃんだね！ 移植はしたいんだけどなあ……



兵庫県・けんだっばさん
[け]：ありがと！ がんばるかんね！ キミも今日から常連だ！



岐阜県・大矢由比さん
[け]：う，うまいなあ～。背景はマーブルだね！ イベントもヨロシク!!

It's a PONY

コードネームは“密林戦争”

ジャングルウォーズ

ポニーキャニオン映像制作本部
プロモーション室
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31

いきなり御免。前号のSSTのライブの日程が間違っていたのだ。正しい日付は東京5月2日，大阪5月4日。とはいってもあとの祭り!

ジャングルウォーズプロジェクトの全貌

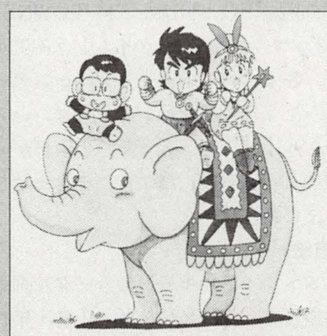
JUNGLE WARS

ゲームボーイソフト6/21発売

さて，前号では制作スタッフの凄さについて触れたので，今号は見事に練り上げられたストーリーを紹介しよう。

平和なジャングルに「ゴート団」と名乗る謎の大密猟組織が現れ，捕らえた動物達を手先に使い，ジャングルの平和を脅かそうとする。一人立ち向かったジャングルパパは必死に密猟団と闘うが，ワナにはまり捕らえられてしまう。そこで残





された少年はパパを救いだし，「ゴート団」の野望を潰すため，占い師の娘サルのサスケと共に冒険へ旅立つのだった…。

主な敵は手先となった動物たち。だから殺すのではなく，お仕置きで改心させるように。また主人公3人は異なる能力を持っているので，戦闘は個性を生かしたパーティプレイが重要となるわけだね。

注目のメディアミックス

★発売中　CD&ボードゲーム　￥1,200

物語はソフトと同じだが，CDを再生しないと何が起こるかわからないというおニュ～なゲーム。駒の止まった番号をCDで再生。効果音と横山智佐ちゃんの声でゲームを進めるのだ。主題歌も有。

★発売中　CDシングル　￥800

御存知，横山智佐ちゃんといえば週刊ジャンプ放送局のマスコットガール! 彼女の歌うイメージソングで超面白いこのゲームをもっと多角的に楽しんじゃおう。ビジュアル面だけではなくてね。

★6/21　アニメビデオ その1，その2 各￥2,900

注目は巻末の攻略ビデオと制作スタッフが実写登場する面白CM。製作は「少年アシベ」の日本アニメーション。声優陣も田中真弓，鈴木みえ，玄田哲章に加え，占い師の娘役で横山智佐も挑戦だ。

★6/21　LD

ゲームボーイが残念なのはモノクロってことだ。でも高クオリティの映像に慣れたキミ達にはビデオ2巻をまとめたLDも最適。CD音図鑑（アルバム）も計画中だし当ゲームを何十倍も楽しもう。

新大陸/ZUNTATA

最新ベスト盤6/21発売

最近，バンド色を強くアピールしつつあるZUNTATAにとって全く新しいアプローチを詰め込んだ初のベスト盤。今回は月刊ゲーメストの「年間ゲーメスト大賞」アルバム部門1位の「ダライアスII」や「ナイストトライカー」など大人気の名曲を散りばめた他，各曲を作曲者（ZUNTATAのメンバー）と時代の最先端を疾走するアレンジャー陣によりリメイクしている点が超お薦め。だってそのアレンジャーがビブラストーンの近田春夫，元じゃがたらのOTO，元ゲルニカの上野耕路，福田裕彦，西脇辰也ときたらタダ事じゃないぜ。マイッタな。

テレビゲームの歴史シリーズ

カプコン編

数あるゲームメーカーの中でも美しいグラフィックで定評のカプコンのビデオゲームを年代別に分け，映像&サウンドをハードウェアの進歩と絡めて紹介。VOL.1では第1回作品「バルガス」をはじめ，名作「魔界村」「1942」など，'84年，'85年の約10作品を収録。魅力満載のヒステリービデオだぞ。価格3,800円。

ナムコ編

常にトップを走る人気メーカーのナムコ。その初期を飾り，現在ではなかなか見ることの出来ない名作ゲームが総登場だ。例えば，'78年～'81年の「ギャラクシアン」「パックマン」「ギャラガ」，'82年～'84年の「ゼビウス」「ドルアーガの塔」など。すでに発売されたビデオ2本をあわせたLDで価格は4,800円。

いまどきの読者&毒者の新しいルール

新たな秩序と変動。ルールがあるからルール違反もある。キミがいるからボクもいる（チャーリー浜）。ここはひとつ新たなルールを勝手に作って即座に破ってみたいね。

じゃ，今月の読者。ばっちりポニーマークを貼ってハガキをくれた東京都久留米市のペンネーム，じゃりウン子チエくん。イラストは載せないのかという質問だが，もちろん大歓迎。待ってるよ。千葉県の勝矢和紙くんが6時間を費やした長文でいろいろと考えたSSTのプロモーション計画。TV東京の「クイズ　タモリの音楽は世界だ」に出演させようという案には俺もノった。これは実にいいアイデアだ。番組投書セヨ。

PORTABLE MONOCHROME ENTERTAINMENT STAGE

ATARI りんくす倶楽部 Vol.7

〒140 東京都品川区南品川2－3－6
第7小池ビル6階 アタリジャパン
執筆・編集：萩の月 斉藤
HOKKY 長橋
イラスト：FAL L1 A1

さて皆の衆，この頁の副題「PORTABLE MONOCHROME…」とは，どのようなる所以にて付されたか御存知かのう？ これはの，LYNXの副題「PORTABLE COLOR ENTERTAINMENT SYSTEM」をもじったものなのじゃよ。知らんかったじゃろ？ 今までにいったい何人の者がこれに気付いてくれたかのう。(口語体のワープロ打ちが難しい事に気付いた，萩の月)

いきなり前言撤回

さて皆さん，お待たせいたしました。今月は質問編をお伝えするお約束でしたね。でもやめます（笑）。 今月は，3月消印のはがきを取り上げて紹介しちゃいます。なぜ3月か？この文章を書いてるのが4月の頭だからなんですね。…ということは，これを読んだ君が電光石火でお手紙くれたとしても，掲載は2カ月先ということです。忘れた頃に載せるでねー，とか怒らないように。かく言う私も皆さんとの時差に苦しみながら書いているのですから。

GIVE ME YOUR POWER!!

話を元に戻しますが，読者の熱意のこもったハガキにはいつも踊らされ…もとい，驚かされています。ただ残念なことですが，いくら一生懸命書いてくれても皆さん一人一人の意見は，大きく取り沙汰されるということは滅多にありません。それは小数派意見として見なされるからです。幸いアタリのトップの方々は，我々個々の意見を聞いてくれるとてもいい人たちです。しかしそういう人たちでも，世の流れを変えるには大変な労力が要ります。だからこそ，皆さんのパワーが必要です。大勢が同調した意見はきっと河の向きを変えることでしょう。

さあ皆さん，私はこう思考するっ，オラこう考えるだっ，という意見をどんどん送ってください！ 力の限りこのページで取り上げます！ そしてこの意見に賛成だ，という君たちの意見も待ってるぞ。みんなのパワーに期待するっ！

今月のお手紙だーっ！

あらら，ちょっとまじめに書いたらもう疲れちまっただよ。
「すまないねぇ，こんな体になっちまって 」
「それは言わない約束よ」
だども仕事はせねばあんめぇ。どっこらせ。

テレビチューナーカード

三重県・CAN！くんから，LYNXIIの形状ならテレビチューナー・カードがつくれるのでは，という意見だ。イラストつきで。いいね。欲しいなあ。でもね，だめなのね。LYNXは元々テレビ画面を写せるようにはつくってないのだから。写せないことは確かにない。でもね，だめなのね。そのためにはちょっと複雑な回路が必要で，大きなものになってしまうからなんだ。なぜそうしたか？ これには人に言えないわけがある。でも言う。ゲームグラフィックを細部まで美しく見せるためだ。難しい話になっちゃうけど，チューナーパックが付くように設計された機械は，液晶画面のドライブ方式が根本的に違うんだ。よーく見比べれば分かるけど，なんとなく画面がぼやけて見えるはずだ。その差は，RGB入力とRF端子入力のようなものだと思ってもらえば分かりやすいだろう。

拡大・縮小・回転機能について

宮崎県・野中くんから，LYNXの機能を活かしてセガの体感シリーズを移植して欲しい，というもの。便箋2枚はLYNXの機能ならできる，というワープロの文字でびっしりと埋めつくされていました。

彼はどうやらスーパーモナコGPの大ファンのようです。うーむ。私もあのゲームは好きだぞ。後輪が横滑りする感じがあれほど生々しいゲームは他には知らないぞ。でもね，ムービングシステムが壊れた台でプレイした時は悲しかったよ。いつ逆ハン切ったらいいのか皆目見当もつかねーではあーりませんか。これと同じように，あのゲームも他のシステムに移植したら興ざめちゃうかもしれないな。拡大・縮小機能がついた機械なら確かに実現は可能そうではある。でも難しいな。メモリが足りないと思うんだよね，きっと。どう考えても本物そっくりは無理となれば，無理に真似せずとも似たようなオリジナルの（妙な日本語ではあるが）ゲームを作った方がずっといいゲームができると私は思うな。ね，EPIXさん!!

おてがみ ちょーだい

今気がついた。長橋氏はどこへ行ったのだらう？ ま，いっか。(笑) 今度，我々はこういうサークルをつくってLYNXをエンジョイしているっ！ というのもドーンと紹介しちゃおうとたくらんでいます。詳しいことを送ってちょーだい。待ってるよ。あ，そうそう。今度から年齢書いて送ってね。宜しく。ではまた。この時間に，この場所で！

お便りの宛先は，上の住所，
「りんくす倶楽部」係まで。



▶イラスト描かせていただいてるFALです。FALという名前のことですけど，ベルギーFN社製の英国軍制式ライフルのことなんですねー。

おてがみありがとね



▲宮城県・IZUMING
初投稿ですね。私は泉区出身なんですよぉ。



▲千葉県・らっぷす
こちらも初投稿です。こちらこそヨロシクね。



▲宮崎県・ぷりんす岡村
おっと，これも初投稿です。S.F.に住んでたんですか？



▲大阪府・えーす1＋2
スペルは上のFAL氏のイラストを参照するように。

マイコンソフト開発室 「なにわ通信」

みんな連休は楽しかったですか？ 開発室では極秘プロジェクトがいよいよ完成間近に迫って，またもや死ぬほど忙しい。そんなわけで今回はその極秘プロジェクトに関する重大な発表がある！ さあそれではいってみよう！



▲CPUを内蔵。液晶パネル上に，多数の機能をわかりやすく表示。ゲームプレイにこだわる人には，うれしいスーパー・マシンだ。パソコンと組合わせた，ユニークな可能性も持っている。SFCユーザーなら，ぜひ入手しよう。

ジョイスティック情報

スーパーファミコン用ジョイスティックを開発中！ たぁ〜くさんボタンがあるあのパッドをどんなふうにしてジョイスティックにするのか？ 操作性は犠牲にならないのか？ 連射モードはどうなるのか？ 心配無用。すべての問題はクリアずみ。どうやったかって？ それはまだ秘密。次号ではドカン！と発表するから期待してね。

スーパーファミコン用ジョイスティック
「XE-1SFC」
7月発売予定，予定価格 13,200円

ユニット関連

いや，これは極秘プロジェクトじゃないんだけどね……。

PCエンジン用RGBユニット開発中です。応援のおハガキありがとう！ まだ少々問題は残ってるけど，発売することはほぼ確実。もうちょっと待っててください。

●ありがたいおハガキのコーナー●

最近，「なに通」あてのおハガキが増えてきてます。とってもありがたいんだけど，選ぶのに四苦八苦。全部は載せられないし……。ということで，今月もボツったひとゴメンナサイ！

「今月のアリス」のコーナーは大好評でしたが，一部からクレームが続出しているので今月で終了します。K村は趣味に走るのをやめます！（と，シリコンゴムよりも固い決意をするのであった）



▲埼玉県・錦士郎
最後のアリスです。ワルキューレもいます。でも深い意味はありません。うーん……。



▲山梨県・白夜



▲鹿児島県・由−4号



▲岐阜県・まよねーずクェブル

恒例の「ドラ・セイ」と「ドラ・スピ」です。「ドラ・セイ」のイラストが多くなってきてますね。



▲山口県・ハブから来た中川
女を描かなくても載ります。K村は改心しました。



▲東京都・ぱけっこ女史
ひゃーなつかしい！ でも「エリ・シン」の七瀬さんはYMCATではありませんよ。



▲岐阜県・RUIN
だからK村は改心したんですってば。



▲静岡県・RomPa
K村は改心したので，このようなイラストは……ああっ？！しまった載せちゃった！

4月号のクイズの解答

「なにわ通信」がお休みしたのは，「'90年7月号」でした。意外と応募が少なかったなぁ。なかには答えを間違えた人もいたぞ。先着順と言うのは遠隔地に住む人には苦しいそうで，すみません気づきませんでした。では当選者発表です。

大阪府・西村くん
鹿児島県・永峰くん，藤山くん
神奈川県・伊藤くん，佐怒くん
岐阜県・加藤くん，山田さん
長野県・中島くん
奈良県・堀川くん
新潟県・波多野くん

以上です。希望を書いてなかったひとにはK村が独断で選んじゃいました。あしからず。それではまた来月

★

お手紙などのあて先は
〒141東京都品川区東五反田1-11-15
㈱電波新聞社 マイコンソフト開発室
それぞれの係まで

★マイコンBASICマガジン・バックナンバーと別冊の入手方法

○書店への注文

お近くの書店へ書名と冊数を連絡して注文してください。約２週間で取り寄せてもらうことができます。必要なのは本代だけですみます。下の注文書を切りとって本屋さんへ持っていきましょう。

○通信販売による注文

電波新聞社の出版販売に送金して注文する方法です。この場合は送料がかかります。送金方法はつぎの二つの方法があります。

①現金書留による方法：住所，氏名，電話番号，書名，冊数を書いたメモと送料を含めた合計金額を郵便局指定の現金書留封筒に入れてお送りください。

②郵便振替による方法：本誌にとじ込まれている振替用紙に必要事項を書き，郵便局の窓口に送料を含めた金額を払込んでください。

お申込みは下記の本社，支局でも受付けます。

東京本社	〒141	東京都品川区東五反田１―11―15	電話（03)3445-6111(大代表)
大阪本社	〒530	大阪市北区中之島３―２―４ 朝日新聞ビル	電話（06) 203-3361(大代表)
西部本社	〒812	福岡市博多区博多駅前２―13―23 扇寿ビル	電話(092)431-7411（大代表)
札幌支局	〒060	札幌市中央区大通西17―２ 扇寿ビル	電話(011)641-5591
仙台支局	〒980	仙台市青葉区一番町2―5―5一番町中央ビル	電話(022) 227-7211
新潟支局	〒950	新潟市東幸町13―31	電話(025)245-2526
関東総局	〒370	高崎市高砂町48 塚沢ビル	電話(0273) 26-3206
松本支局	〒390	松本市白板２―４―21 大永ビル302	電話（0263)36-2266
静岡支局	〒420	静岡市日出町１―２静岡住友生命ビル	電話（0542)54-6405
名古屋支局	〒460	名古屋市中区栄３―17―15パックスビル	電話（052)261-4541
金沢支局	〒920	金沢市幸町３―36 幸町ビル５Ｆ	電話（0762)63-8661
京都支局	〒604	京都市中京区柳馬場御池下る８―65 京都朝日ビル	電話（075)221-8021
神戸支局	〒650	神戸市中央区三宮町３―９―15 東亜ビル	電話（078)391-5885
広島支局	〒730	広島市中区基町13―７ 朝日ビル	電話（082)228-5581
高松支局	〒760	高松市亀井町２―１ 朝日生命高松ビル	電話（0878)61-3111
下関支局	〒750	下関市東大和町１―１―７ 山口新聞会館	電話（0832)67-7478
熊本支局	〒862	熊本市小山町５０３―２	電話（096)380-7500
鹿児島支局	〒892	鹿児島市新屋敷町16番201公社ビル207号	電話（0992)26-3630

注文書

番線印

注文数　　冊

摘要：品切れ・絶版・保留不可・保留不用　出来予定　月　日

書名

発行所：㈱電波新聞社 ☎〇三―三四四五―六一一一

定価　　円

注文日　　月　　日

注文者　氏名・TEL

注文書

番線印

注文数　　冊

摘要：品切れ・絶版・保留不可・保留不用　出来予定　月　日

書名

発行所：㈱電波新聞社 ☎〇三―三四四五―六一一一

定価　　円

注文日　　月　　日

注文者　氏名・TEL

注文書

番線印

注文数　　冊

摘要：品切れ・絶版・保留不可・保留不用　出来予定　月　日

書名

発行所：㈱電波新聞社 ☎〇三―三四四五―六一一一

定価　　円

注文日　　月　　日

注文者　氏名・TEL

注文書

番線印

注文数　　冊

摘要：品切れ・絶版・保留不可・保留不用　出来予定　月　日

書名

発行所：㈱電波新聞社 ☎〇三―三四四五―六一一一

定価　　円

注文日　　月　　日

注文者　氏名・TEL

あくせすROOM

サークル紹介

○『RISING FORCE』
〒675-01 兵庫県加古郡播磨町大中273
山本克典

本誌2月号のPDS&同人ソフトのコーナーで掲載した『青の石像』を制作したRISING FORCEから，スタッフ募集のお知らせが届きました。なおRISING FORCEでは『青の石像』の続編を制作中だそうです。楽しみだネ！

〈スタッフ募集〉

同人ソフト制作に取り組んでいるRISING FORCEでは，現在プログラマーとゲーム・シナリオの書ける人を中心に捜しています！プログラマーは自分である程度ゲームらしきものを創れる人で，機種は問いません。

ゲーム・シナリオのほうはそんなにむずかしく考えず，こんなゲームを創りたいなあ…と思っている人でもO.K！

その他，原画マン・音楽プログラマー。制作アシスタントも常時募集中（いずれも関西在住が望ましいです）。

さあ，俺たちと一緒に走りだそう！スタートは今だ!!

○TOY-BOX
〒899-42 鹿児島県姶良郡霧島町田口2527
安田 覚

当サークルは“楽しく遊ぶ”をモットーにいろいろな活動をしていこうというものです。パソコンを持っていないかた，ゲームが好き！という女性のかたもどんどん連絡してください。

主な活動内容としては，以下のとおりです。

①2か月に一度の会誌の発行
②会員証の発行
③会員参加のシミュレーション・ゲーム
④イラストの掲載
⑤その他に，会員全員が楽しく参加できるイベントなど

少しでも興味をもたれたかたは，62円切手同封のうえ，お気軽にご連絡ください。くわしい案内書をお送りします。

たくさんのかたからのご連絡おまちしています。

お楽しみプレゼント⑥

★アイドルジャパンより，今月号の77～79ページで紹介しているPC-9801用『スピーク・ボード』を5名のかたに。

★ファミリーソフトより，PC-8801版『機動戦士ガンダム タクティカル オペレーション』を5名のかたに。

☆応募方法は，官製ハガキに①住所②氏名③年令④職業⑤電話番号⑥所有のパソコン⑦希望の商品名を明記のうえ，下記の宛先に6月8日までにご応募ください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン 編集部「お楽しみプレゼント⑥」係

《4月号のお楽しみプレゼント当選者》

☆機動戦士ガンダムのキャンペーン用ノートとハガキのセットは，奈良県磯城郡・木村昌史さん他4名

☆タクティカルオペレーションのデモディスクは，岡山県倉敷市・渡辺哲雄さん他39名

★「ノスタルジア」のCDは，福岡県久留米市・古賀章郎さん他9名

「マジカルチェイス」第1弾発売記念

この夏発売されるPCエンジン用のシューティング・ゲーム「マジカルチェイス」で，ゲーム業界に新たに参入するパルソフト。

8月上旬のゲーム第1弾発売を記念して，テレカ(10名)と，PCエンジン用「マジカルチェイス」(5名)を読者のかたにプレゼント！

ご希望の方は「パルソフト・テレカ」または「マジカルチェイスゲーム」のどちらかを記入のうえ，下記の宛先までご応募ください。

〒160 東京都渋谷区神宮前2-30-7 パレドール パセリプロモーション
パルソフト プレゼントコーナー「マイコンBASICマガジン」係

コンピュータによる自主学習モニター募集

ジィニアス・スクールでは，コンピュータによる自主学習の在宅・通学モニターを募集しています。参加費は無料ですので，ふるって応募しましょう。モニター募集要項はつぎのとおりです。

体験コース(10日間)

Ⅰ. 英才英語コース Ⅱ. 英才算数コース

応募資格

■6才～13才（どなたでも参加できます）
■14才～成人（ゼロからの学習を希望する人のみ）
■フリーレッスン受講後，入校希望の場合でも基準点に達しない場合は入校できません。
■応募締め切り 6月10日
■申し込みは，電話かハガキで，先着順に受け付けます。

問い合わせ，申し込み先：
〒103 東京都中央区日本橋3-14-1 ジィニアス・スクール 家庭学習モニター係
☎03-3271-2680
（※〒，住所，電話，保護者名，受講者名，フリガナ，生年月日，学年，血液型，希望教科，通学・在宅明記）

投稿ありがとう

吉田重樹／Puku／林右吉生／松村憲治／ばらんざっく／PSG／内川 仁／TSUBO SOFT／佐藤拓也／米山一輝／児玉忠士／工藤俊介／BY.TOYO／しらいむ／岩本達也／芦高恵美／森田敬太／平田崇／福田圭介／飯田和実／恋するLUXCIE850／竹内更太郎／吉田弘一／服部将宏／五十嵐良雄／M・A／KY-2／スーパーひたち／小川 章／濱崎秀樹／柳沢広志／小枝直隆／吉岡裕二／佐藤雅巳／杉山幸弥／小野勝照／岡村正明／竹村明久／Roy／長尾 進／松原拓也／X1レタス／浅井新貴／栗林良樹／西川一成／福永康夫／落合真人／柴原章宏／VR-MTS／藤中正志／中村友樹／滝川浩司／神谷成導／守田泰史／岡村正明／保倉史朋／黒沢哲二／いけだ君17歳／郡司照秀／原口幸也／西村大輔／橋爪宏之／伊藤良哉／はり～ふ／奥島善融／原篠 誠／大西孝茂／川原保則／GA・ZI・RA／とびざるてやんでい！／庄司哲也／中西政之／阿井愛HD120%／TOMMY SOFT／木村泰史／伊藤哲史／CRYSTAL soft／小川桐人／新野恵貴／小豆沢精佐／N.K／土屋達弘／酒井優／菅野 類／TSUBO SOFT／吉田孝史／鳥丸従紀／田中学／高橋隆史／徳永まりい／安原雅人／緒方幸司／藤井俊／竹井泰則

この他にも，たくさんの人からの投稿がありました。投稿してくれたみなさん，どうもありがとう。また投稿してくださいね！

で・ば・ぐ マイコンBASICマガジン'91年5月号190ページ掲載のX68000用のMD版ソーサリアンのプログラム・リスト中に欠けがありました。

影さんの「読者のハガキは神様です」

みなさんはゴールデン・ウィークは何をやって過ごしたのかな。まさか家でゴロゴロしていたとか？ えっ，山下 章先生のイベントへ行っていた？ 九十九電機で行なわれたんだよね。どう？盛り上がったでしょう。まあとにかくみんなそれぞれに楽しく過ごしていたみたいだね。

ちなみに私はというと，愛車で高速をかっとばしてちょっと郊外にいってたんだよーん（編：影さん，うそついちゃいけません）。



▲編集長：な，なんで私がいないんだー!! せめて「おまけのDr.D&編集長」にしてくれてもよかったのにー！

by FACT



▲影：こんなに喜んでくれるとは載せてやった甲斐があったというもの。つぐ美：またプログラム送ってね

by らんぶうはらりん



▲つぐ美：梅雨の季節っていやよね，じめじめして。はやくカラッとした天気にならないかしら

by ばてい堀



▲影： 私もこの春麗ってキャラでたまにやっているんだ。やっぱこの脚線美が美しいよね

by 神髄仕事くれ（本気）



▲影：101，102号おめでとうというのは山ほどきたが，108号煩悩退散記念号っていうのは君だけだったぞ

by Konalman

BMスーパークイズ

みんな元気してた。つぐ美は今月もバリバリに元気よ。ところでみんなはよくゲーム・センターに行くのかな？ 私ね，この間影さんに誘われて行ったんだけど，今月大特集している『ストリートファイターII』ってキャラがグリグリと動いちゃってすごいね。せっかくきたんだからと思って1回やってみたんだけど，手の伸びる変な奴にやられちゃって頭きちゃった！えっ，どのキャラを使ったのかって，それはもちろん私に似た美少女キャラよ。えーと名前は……。こんな名前だったかな？

①ラスト春巻ドン
②春麗
③春雨

★今月の賞品

正解者の中から抽選で，デンパ・ペンタン提供の「ソーサリアン・オルゴール」を5名のかたにさしあげます。

★応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答欄があります。問題をよ～く読んで，正しいと思われる答えの番号にマルをつけてください。

もちろん，OFコーナーなどのお便りを書いてもかまいませんよ。

〇締め切り：6月6日必着
〇正解の発表：7月号（6月8日発売）
〇当選者発表：8月号（7月8日発売）

★5月号の正解

②エクシヴィ……でした。

★4月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から，以下のかたがたが当選となりました（正解：②ラッドモビール）。

宮城県栗原郡・成川由希子／東京都北区・青木秀憲／東京都中野区・小川貴明／千葉県我孫子市・山本直樹／京都府福知山市・西井宏明　以上5名



▲ソーサリアンのオルゴール

ショップ訪問

■ファミコンショップ・GA（神戸市中央区三宮町2-11-1）

神戸の中心地，三宮駅前にあるセンタープラザ西館はブティック，楽器店などが入居していて，いつも若者で溢れています。その3階にあるのがファミコンショップ・GA。GAでは月に二度「ファミコン情報局」という，新作ソフトなどの情報を満載したチラシを発行して，ユーザーから好評を得ています。これはA4判で単色カラー印刷。毎月1日と16日の2回発行となっていて，GAのスタッフ4名が製作にあたっています。これを札幌から博多まで約50軒のファミコン・ショップにも販売，現在約3万部の発行部数となっています。「“ユーザーの本当にほしい情報は神戸から”と言われるまでになりたい」とフロア・マネージャーの安本さんは語ってくれました。



▲中，高，大学生でにぎわうGAの店内

MT32 Backing 2の4行目の最後………bb＜p34dd＞＞]4となります。ごめんなさい。

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

(編集部)

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
文豪miniCARRY WORD	44,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川
PC-9801T-W5	450,000円	有	有	有	有	4	展示品	㈲リードコナン
PC-9801DA2／U2	303,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-9801LX5	298,000円	有	有	有	有	5	ラップトップ98, 40メガHD内蔵	㈱ユーバース神戸店
PC-9801RA21	289,800円	有	有	有	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801RA21	288,000円	有	有	有	有	5		パソコンプラザコムライン
PC-9801NS	250,000円	有	有	有	有	5	内蔵HD, RAM付	㈲リードコナン
PC-9801DS2	239,800円	有	有	有	有	5		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801LS2	239,800円	有	有	有	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801DS2	238,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-9801RS21	229,800円	有	有	有	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801ES2	218,000円	有	有	有	有	5	32ビット	コムライン豊田店
PC-9801RX2	190,000円	有	有	有	有	5	展示品	㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801VM	189,800円	有	有		有	3		パソコンショップオオヤマ
PC-9801CV21	188,000円	有	無	有	有	4	限定1台限り	㈱フレックスエンジニアリングJAM新潟店
PC-98DO＋	180,000円	有	有	有	有	4	展示品処分	T－ZONE大宮店
PC-9801NS	179,800円	有	有	有	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801LX2	178,000円							コムイン浜松店
PC-9801VX2	178,000円	有	無	無	有	4		メディア旭川
PC-9801LX2	170,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-9801LX2	169,800円	有	有	有	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801VX21	159,800円	有	有	有	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801UX21	159,800円	有	有	有	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801N	158,000円	有	有	有	有	5	新品	ICランド・キタジマ
PC-9801VX21	150,000円							コムイン浜松店
PC-9801UV11	149,800円	有	有		有	3		パソコンショップオオヤマ
PC-9801UF	148,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト立川店
PC-9801LV22	148,000円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース
PC-9801VX2	148,000円	有	無	有	有	4		OAシステムプラザ名古屋店
PC-9801UF	148,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-9801VX21	148,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ
PC-98DO	145,000円	有	有	無	有	4		横浜サードウェーブ
PC-98XL4	140,000円	有	無	無	有	4		フォーネクスト立川店
PC-9801VX21	140,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-9801NOTE	138,000円	有	無		有	5		パソコンプラザコムライン
PC-9801LV22	138,000円						新同品	FM－LAB釧路
PC-9801VX2	130,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-9801DO＋	128,000円	有	有	無	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-9801DO	120,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-9801LV22	118,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-98DO	118,000円	有	有	無	有	4		㈱メディアショップハイランド
PC-9801VM21	118,000円	有	無	無	有	3		横浜サードウェーブ
PC-9801VM2	118,000円	有	無	無	有	4	RAM640K	コムライン豊田店
PC-9801N	118,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	T－ZONE大宮店
PC-9801N	109,800円	有	有	有	有	4		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801LV21	108,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-9801VM2	105,000円	無	無	無	有	3		㈲ダイナックス
PC-9801LV21	99,800円	有	有	有	有	3		㈱SRGスタンバイ東京店
PC-9801VF	99,800円	有	有		有	3		パソコンショップオオヤマ
PC-9801VM2	98,000円	有	無	無	有	4	640KB	フレックス四日市
PC-9801M2	95,000円	無	無	無	有	4		㈱マイコンショップ西神戸
PC-9801N	89,800円	有	無	無	有	4		㈱野島電気商会
PC-9801F	89,800円	有	有		有	3		パソコンショップオオヤマ
PC-9801VM2	80,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-9801LT2	68,000円							FM－LAB釧路
PC-9801M	59,800円	無	無	無	無	4		パソコンプラザコムライン
PC-9801F2	55,000円	有	有	無	有	3		㈲ダイナックス
PC-98LT/11	40,000円	有	無	無	有	4		OAシステムプラザ名古屋店
PC-9801F2	39,800円						640KB増設	㈱ユーバース
PC-KD852	39,800円	有	有		有	3		パソコンショップオオヤマ
PC-9801F2	35,000円	無	無	無	無	4	640K, 第2水準付	フォーネクスト立川店
PC-8801FR／30	33,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-9801F2	28,000円							FM－LAB釧路
PC-880MA2	90,000円	有	有	有	有	5	新品	ICランド・キタジマ
PC-8801MA2	86,000円	有	有	有	有	5	新品	T－ZONE大宮店
PC-8801MA2	70,000円	有	無	有	有	5		パソコンプラザコムライン
PC-8801VA3	69,800円	有		有				FM－LAB釧路
PC-8801VA	59,800円	有	無	無	有	3		横浜サードウェーブ
PC-8801VA	59,800円	有	無	無	有	4		メディア旭川
PC-8801MA2	59,800円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-8801MA	57,800円	有	無	有	有	4		メディア旭川
PC-8801MA	55,000円							コムイン浜松店
PC-8801MR	49,800円	有	無	無	有	4	本体・モニター(PC-KD862)セット	㈱ユーバース
PC-8801MA	49,800円	有	有	無	有	4		㈱メディアショップハイランド
PC-8801MA2	49,800円	有	無	無	有	4		横浜サードウェーブ
PC-8801FH	49,800円	有	有		有	3		パソコンショップオオヤマ
PC-8801MA	49,800円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-8801FA	45,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-8801SR／30	43,000円	有	有	有	有	5		㈱マイコンショップ西神戸
PC-8801mkⅡ	39,800円	有	有		有	3		パソコンショップオオヤマ
PC-8801FA	38,000円	有	無	有	有	4		㈲リードコナン
PC-8801SR／30	38,000円	有	無	有	有	4	サウンドボード付	パソコンプラザコムライン
PC-8801SR／30	33,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気商会
PC-8801mkⅡ／30	30,000円	有	無	無	無	4		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-8801FR	30,000円	有		有				FM－LAB釧路
PC-8201	14,800円	有	無	無	有	4	ハンドヘルドコンピューター	㈱ユーバース神戸店

IBM

5550一式	80,000円	無	無	無	無	3	本体,CRT,キーボード,プリンター	フレックス四日市

アップル

マッキントッシュPLUS	168,000円	有	無	有	有	4		パソコンプラザコムライン

EPSON

PC-386STD	230,000円	有	有		有	3		パソコンショップオオヤマ
PC-386VSTD	228,000円	有		有	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-386NOTE A	218,000円	有	有	有	有	5		コムライン豊田店
PC-ONE	213,800円	有	有	有	有	5	48ドットプリンタ搭載	コムライン豊田店
PC-386M-STD	210,000円	有	有	有	有	5	展示品,新品	フォーネクスト立川店
PC-386V-STD	200,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト立川店
PC-286LF-STD	194,000円	有	有	有	有	4	限定1台限り	㈱フレックスエンジニアリングJAM[illegible]店
PC-286Book-STD	185,000円	有	有	有	有	5	展示品	フォーネクスト立川店
PC-286NOTE Exective	123,000円	有	有	有	有	4	限定1台限り	㈱フレックスエンジニアリングJAM[illegible]店
PC-286NoteF	115,000円	有	有	無	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-286モデルO	88,000円	有	無	無	無	3		OAシステムプラザ名古屋店
PC-386LS-STD	298,000円	有	有	有	有	4	限定1台限り	㈱フレックスエンジニアリングJAM[illegible]店
PC-286LS-H20	298,000円						新同品	FM－LAB釧路
PC-386VR-STD	228,000円	有	有	有	有	4	限定1台限り	㈱フレックスエンジニアリングJAM[illegible]店
PC-286LS	198,000円						新同品	FM－LAB釧路
PC-286-STD	150,000円	有	有	有	有	5		ICランド・キタジマ
PC-286LE H20	148,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
PC-286LE-STD	140,000円	有	有	有	有	5	新品,10台限	パソコンショップユニオン
PC-286U	138,000円	有	無	有	有	4		パソコンプラザコムライン
PC-286NOTE-F	125,000円	有	有	有	有	5	新品	T－ZONE大宮店
PC-286VE-STD	120,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト立川店
PC-286L-N	118,000円	有	無	有	有	4	限定1台限り	㈱フレックスエンジニアリングJAM[illegible]店
PC-286LE	98,000円						新同品	FM－LAB釧路

キヤノン

キャノワードα5スーパー	58,000円							コムイン浜松店

コモドール

AMIGA500set	120,000円	有	無	有	有	5	ディスプレイ1084,512RAM付	フォーネクスト立川店
AMIGA500	95,000円	有	有	有	有	5	和文説明書つき	パソコンショップユニオン

SHARP

X68000SUPER	210,000円	有	有	有	有	5		フォーネクスト立川店
X68000EXPERT II	198,000円	有	有	有	有	4		OAシステムプラザ名古屋店
X68000PRO	168,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ
X68000PRO	150,000円	有	無	無	有	4	CZ-603D-BK	フォーネクスト立川店
X68000	145,000円	有	無	無	有	3		横浜サードウェーブ
X1turboZ	24,800円	有	有	有	有	5	新品	㈲リードコナン
X1turbo／30	17,800円	有	無	無	有	3		OAシステムプラザ名古屋店

SONY

HB-FIXDJ	35,000円	有	無	無	有	3		横浜サードウェーブ

東芝

J3100SS02E	248,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
J-3100SS	110,000円	有	有	有	有	5	RAM2Mと予備バッテリー付	㈱マイコンショップ西神戸
J3100 SS001	98,000円	有	無	無	有	3	限定1台限り	㈱フレックスエンジニアリングJAM[illegible]店
J3100SL-002	92,800円	有	無	無	有			㈱ユーバース
J3100SS-001	70,000円	有	無	有	有	4		フォーネクスト所沢店

松下

FS-AIWX	35,000円	有	無	無	有	3		横浜サードウェーブ

富士通

FM-TOWNS 20Fセット	278,000円	有	有	有	有	5	DP533•KB101セット	OAシステムプラザ名古屋店
FM TOWNS H2セット	230,000円	有	有	有	有	4	DP531,101	㈱サンマックス
FM-TOWNS2Fセット	225,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	フォーネクスト所沢店
FM TOWNS20F	200,000円	有	有	有	有		新同品	FM－LAB釧路
FM R50LT5	198,000円	有		有				FM－LAB釧路
FM TOWNS F2セット	190,000円	有	有	有	有	4	DP531,101	㈱サンマックス
FM R50LT2	178,000円	有						FM－LAB釧路
FM TOWNSモデル2セット	170,000円	有	有	有	有	4	DP531,101	㈱サンマックス
FM TOWNS-2F	168,000円	有	有	有	有	5	システムソフト付き展示品	ICカプセル
FM TOWNS2	98,000円	有		有				FM－LAB釧路
FM-16β-FD-II	95,000円	有	有	無	有	4	16ビット,2MBRAM	㈲ダイナックス
FM TOWNS-1	88,000円	有	有	有	有	5	ドライブ2基付	フォーネクスト所沢店
FM R30FD	58,000円	有		有				FM－LAB釧路
FM77AV40EX	38,000円	有		有				FM－LAB釧路
FM16βFD	35,000円						キーボード付	FM－LAB釧路
FM77AV40	35,000円	有		有				FM－LAB釧路
FM77AV20EX	19,800円	有	無	有	有	3	FMDPC231Dとセット	OAシステムプラザ名古屋店

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N-5913L	69,800円	有	無	有	有	5		メディア旭川
PC-KD881	60,000円	有	有	無	有	5		フォーネクスト所沢店
PC-8050K	6,000円	無	無	無	有	4	200ラインのグリーン	㈱マイコンショップ西神戸
PC-KD863S	53,000円						新同品	FM－LAB釧路
PC-KD863S	49,800円	有	有	無	有	4		㈱メディアショップハイランド
PC-KD863S	49,800円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-KD855	39,800円	有	有		有	3		パソコンショップオオヤマ
PC-KD854N	39,800円	有	有	有	有	5		コムライン豊田店
PC-KD862	39,800円	無	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-KD852	36,000円	無	無	無	有	4		㈱マイコンショップ西神戸
PC-KD854	28,000円							FM－LAB釧路
PC-KD551	25,000円	無	無	無	無	4	デジタル400ライン	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-KD551K	19,800円	有	無	有	有	3		㈱ユーバース
PC-8851	17,000円	無	無	無	無	3		㈲ダイナックス

SHARP

CZ-611D-GY	59,800円	有	有	有	有	5	新品処分品	㈱ユーバース神戸店
CU-14KD	48,000円	有	有	有	有	5	0.28mmディスプレー	コムライン豊田店
CZ-603D-BK	48,000円						X68K用	FM－LAB釧路
MD-12P2	17,000円	無	無	無	無	3		㈲ダイナックス
CZ-611D	60,000円	有	有	有	有	4		横浜サードウェーブ

松下

PANAFPCOM用カラー	5,000円	無	無	有	無	2		OAシステムプラザ名古屋店

富士通

FM DPC435	58,000円						新同品	FM－LAB釧路
FM DPC431	48,000円						新同品	FM－LAB釧路
MB27333	38,000円						新同品	FM－LAB釧路
FM DPC231D	32,000円						FM77AV40用	FM－LAB釧路
FM DPC231D	32,000円						FM77AV40用	FM－LAB釧路

フロッピー・ドライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-8881	30,000円	無	無	無	無	4	8インチFDD,I／F付	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

ICM

MC-20	29,000円	無	無	無	有	4		㈱マイコンショップ西神戸

アイテック

MAXIMA 40MB	50,000円	有	有	有	有	4	40MBHD,I／F,ケーブルセット	㈲ダイナックス

グロリア

GD-80PC	48,000円	無	無	無	有	3	8インチドライブ	㈲ダイナックス

コンピュータリサーチ

MHSB	93,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱マイコンショップ西神戸

プリンタ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR801	149,800円	有	有	有	有	5	フルカラーイメージプリンタ	㈱ユーバース神戸店
NM-9950 II	98,000円	有	有	有	有	5	新品	㈲リードコナン
PC-PR201G	78,000円	有	有	有	有	4	展示品	㈲リードコナン
PC-PR101GS	78,000円	有	有	有	有	5	新品	T－ZONE大宮店
NM-9950	59,800円	有	無	有	有	4		パソコンプラザコムライン
PC-PR-101E2	54,000円	有	有	有	有	5	新品	ICランド・キタジマ
NM9950 II	49,800円							㈱ユーバース
PC-PR101TL2	38,000円	有	無	有	有	5		㈲リードコナン
PC-PR201B	38,000円	有	無	無	有	5		コムライン豊田店
NM-9400S	35,000円	無	無	無	有	4		ICランド・キタジマ
NM-9300S	30,000円	有	無	有	有	4		パソコンプラザコムライン
PC-PR104	29,800円	有	有		有	3		パソコンショップオオヤマ
PC-8822	9,800円	無	無	無	有	2	インクリボンなし	㈲ダイナックス

EPSON

VP2000PC	78,000円						新同品	FM－LAB釧路
VP-800PC	59,800円	有	有	有	有	4	80ケタ,ドットプリンタ	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
VP-900PC	58,000円						新同品	FM－LAB釧路
VP-135K	32,000円						FM ROM付	FM－LAB釧路

キヤノン

BJ-130J	88,000円	有	有	有	有	5	48ドット	コムライン豊田店

SHARP

CZ-8PK10	65,000円	有	有	有	有	5	新品	パソコンショップユニオン

富士通

OASYS30AD	79,800円	有	無	有	有	5	ノートワープロ	㈱ユーバース
136桁プリンター	39,800円	有	無	無	有	4		メディア旭川
FM-PR203B	19,800円	有	有	無	有	4	FM用熱転写プリンタ	㈱ユーバース神戸店

ブラザー

M-1724P	55,000円	有	有	有	有	5	新品	T－ZONE大宮店

横河電機

NP-510	35,000円	有	無	無	有	1		㈱フレックスエンジニアリングJAM[illegible]店

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
文豪mini7HR	128,000円	有	有	有	有	5	新品	パソコンショップユニオン

キヤノン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
キャノワードα3スーパー	59,800円	有	無	有	有	5		メディア旭川
キャノワード30	29,800円	有	無	無	有	4	プリンタ付	㈱ユーバース

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WD540	49,800円	有	有	有	有	4		㈱メディアショップハイランド

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ルポ90B	59,800円	無	無	無	有	3	ソフト付	パソコンショップユニオン
Rupo JW90B	35,800円	有	有	有	有	5	BOOK型ワープロ	フレックス四日市

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
OASYS30LX	89,000円						新同品	FM－LAB釧路

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-98HA	148,800円	有	有	有	有	5	BK, WH各色あり, ドッキングステーション付	メディア旭川
PC-9801-65	50,000円	有	有	有	有	5	80387-16(RA用NDP)	㈲ダイナックス
PC-9801-55L	24,800円	有	有	有	有	5	SCS1, I／F	㈱ユーバース神戸店
電子手帳ET	19,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川
PC-8801-20	18,000円	有	無	有	有	4	マルチボードA	パソコンショップユニオン
PC-8801-31	18,000円	有	有	有	有	5	CD RONインターフェース	フレックス四日市
PC-8801-17	16,000円	有	無	有	有	4	ビデオボード	パソコンショップユニオン
PC-8801-22	10,000円	有	無	無	有	4	マルチボードB	パソコンショップユニオン
919-482	6,000円	有	無	有	有	5	充電式音響カプラ	パソコンショップユニオン
PC-9801LV-07	3,000円	有	有	有	有	4	LV用拡張アタプタ	OAシステムプラザ名古屋店

アクセル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801UX21専用	39,800円	有	有	有	有	5	内蔵40MBハードディスク, 展示開梱品	㈱ユーバース
サウンドエース	10,000円	有	有	有	有	5	PC-98用FM音源ボード	㈲ダイナックス

アップル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Mac way	168,000円	有	無	有	有	4	40MB HD	パソコンプラザコムライン

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GT-6000	119,000円	有	有	有	有	4	限定1台限り	㈱フレックスエンジニアリングJAM新潟店
PC-286LHD20	59,800円						ハードディスク20MB	FM－LAB釧路
PC-286LIOU	49,800円						I／O拡張ユニット	FM－LAB釧路
FR-2000	25,000円	有	無	無	有	2		㈱フレックスエンジニアリングJAM新潟店
PC-286LRB	23,000円						1.5MB RAMカード	FM－LAB釧路
♯7338	9,800円						カットシートフィーダVP135K用	FM－LAB釧路
PC-286LMC	9,800円						PC-286Lモデム	FM－LAB釧路
PWP-840-2	9,800円						スキャナー	FM－LAB釧路
PWP HP	9,800円						ハンディプリンタ	FM－LAB釧路
♯7308	3,000円						トラクタVP135K用	FM－LAB釧路

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
JX-100	55,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱マイコンショップ西神戸
JX-100S	49,800円	有	有	有	有	5	98用カラーハンディスキャナ	㈱ユーバース神戸店
CZ-6BP1	48,000円	有	無	無	有	4	X68K用数値演算プロセッサボード	パソコンショップユニオン
AN-8TU	19,800円	有	有	無	有	4	RGBシステムチューナー	㈱メディアショップハイランド
PA7500	9,800円	有	有	有	有	5	電子システム手帳	㈱メディアショップハイランド
CZ-8RB	5,000円	無	無	無	有	4	X-1用ROM Basicボード	㈱ユーバース神戸店
MZ-IR37	4,980円	有	有	有	有	4	MZ用ラムDISKボード	㈱ユーバース神戸店

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ジョイスティック	9,800円	有		有	有	5		メディア旭川

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM60AM2M	80,000円						FM50／60用拡張2M	FM－LAB釧路
FM FD521	68,000円						1MBディスクドライブR用	FM－LAB釧路
FM60EM1M	50,000円						FM50／60用拡張1M	FM－LAB釧路
FM70EM4M	38,000円						FM-R70用4M	FM－LAB釧路
FM30-121	10,000円						FMR30用SCSIカード	FM－LAB釧路
FM50LM202	9,000円						FMR50LT用, 1200モデム	FM－LAB釧路
FM60MD203	9,000円						FMR50LT用, 1200モデム	FM－LAB釧路
FM77EM64	5,000円						拡張カード64	FM－LAB釧路
FM60-K13	5,000円						スキャナI／Fカード	FM－LAB釧路
MB22405	4,000円						漢字ROM	FM－LAB釧路
MB22450	3,000円						FM-Xインターフェイス	FM－LAB釧路
FM50LMD301	3,000円						2400モデムFMR50LT	FM－LAB釧路

リコー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
RIFAX55	39,800円	有	有	無	有	4	B4, G3FAX	㈱メディアショップハイランド

調査にご協力いただいた販売店リスト

■メディア旭川：〒070　北海道旭川市三条通10丁目右10号　☎0166-25-9801
■FM－LAB釧路：〒085　北海道釧路市旭町30-12 尾崎ビル1F　☎0154-22-4408
■ICカプセル：〒090　北海道北見市北1条西3丁目14番地　☎0157-23-8444
■㈲リードコナン：〒020　岩手県盛岡市上田4-21-26　☎0196-22-4661
■フレックスエンジニアリングJAM新潟：〒950-21　新潟県新潟市寺尾上5-9-12　☎025-269-3388
■ICランドキタジマ：〒308　茨城県下館市女方5　☎0296-28-0050
■T・ZONE大宮店：〒330　埼玉県大宮市宮原町3-515-2　☎048-652-1831
■ダイナックス：〒336　埼玉県浦和市北浦和4-5-8 吉田ビル5F　☎048-832-2356
■フォーネクスト所沢店：〒359　埼玉県所沢市久米602-3 KS所沢ビル1F　☎0429-95-2630
■㈱SRGスタンバイ東京店：〒101　東京都千代田区外神田1-6-6 松田ビル2F　☎03-3258-8955
■フォーネクスト立川店：〒190　東京都立川市錦町1-1-22 永島ビル1F　☎0425-28-1933
■横浜サードウェーブ鶴見店：〒230　神奈川県横浜市鶴見区中央5-10-23　☎045-505-2163
■㈱野島電気商会：〒229　神奈川県相模原市横山1-1-1　☎0427-53-1516
■㈱サンマックス：〒243　神奈川県厚木市旭町3-9-15　☎0462-29-6171
■㈱メディアショップハイランド：〒239　神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6　☎0468-48-3290
■コム・イン浜松店：〒430　静岡県浜松市田町227-16 地産ビル3F　☎0534-55-1781
■ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー：〒444　愛知県岡崎市康生通西2-20-2 シビコ3F　☎0564-23-4960
■OAシステムプラザ名古屋本店：〒460　愛知県名古屋市中区大井町3-20 OAビル　☎052-332-5233
■パソコンプラザ　コムライン刈谷店：〒448　愛知県刈谷市新富町4-911　☎0566-21-8073
■パソコンプラザ　コムライン豊田店：〒471　愛知県豊田市下市場町6-60　☎0565-35-1150
■フレックス四日市店：〒510　三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503
■パソコンショップゆにおん：〒556　大阪市浪速区日本橋4-15-23　☎06-644-0554
■ユーバース京都店：〒600　京都市下京区烏丸通仏光寺大政所町673 峯ビル5F　☎075-341-1444
■㈱ユーバース神戸店：〒650　兵庫県神戸市中央区元町高架通2-196　☎078-371-1030
■㈱マイコンショップ西神戸：〒653　兵庫県神戸市長田区西尻池町2-5-18　☎078-611-4194
■パソコンショップオオヤマ：〒902　沖縄県那覇市長田2-12-15　☎098-853-9801

新刊案内



MSX/2/2+ ゲームミュージック プログラム大全集 II

B5判　定価1,600円（本体1,553円）好評発売中！

MSX用（PSGバージョン，FM PACバージョン）のゲームミュージック・プログラム72曲掲載！



X1/X68000 ゲームミュージック プログラム大全集

B5判　定価1,600円（本体1,553円）好評発売中！

X1/X68000用のゲーム・ミュージック・プログラム103曲掲載！



PC 9801 8801 6001 FM 77AV TOWNS ゲーム・ミュージック プログラム大全集

B5判　定価1,600円（本体1,553円）　好評発売中！

PC-9801/8801/6001用とFM77AV/TOWNS用のゲーム・ミュージック・プログラム118曲掲載！

コンピューターサイエンスジャパン



AMIGA 500

AMIGA500 STARTER KIT
W/5GAMES,JOYSTICK,A520 VIDEO ADAPTER

大特価 ¥134,800

①ザニーゴルフ
②フュージョンペイント
③インディージョーンズ最後の聖戦
④F/A-18インターセプター
■ジョイスティック
■A520ビデオアダプター付
●日本語マニュアル＋ゲーム日本語マニュアル



ATARI 520ST

■AMIGA SERIES
● A2000＋1084SD1 RGB MONITOR ········· ¥316,000
● A3000＋1950 MULTISCAN MONITOR······ ¥724,800

■NEW & DTV SOFTWARE
● PAGE RANDER 3D················ ¥24,000
● IMAGINE··························· ¥53,000
● MACRO PAINT····················· ¥21,000
● PIXEL 3D························· ¥13,500
● 3D PROFESSIONAL················ ¥55,000
● GRAPHICS WORKSHOP············ ¥12,000
● AEGIS SPECTRACOLOR··········· ¥15,000
● 3D TEXT ANIMATOR·············· ¥ 9,000

■POWERUP HARDWARE
● ICD FLICKER FREE ··············· ¥80,000
● ICD ADSPEED······················ ¥62,000
● AT ONCE··························· ¥59,800
● A2630 ACCELERATOR··········· ¥314,800

■24bit WORLD
● THE ART DEPERTMENT PRO··· ¥36,000
● THE ART DEPERTMENT········· ¥13,000
● HAM-E/HIRES···················· ¥105,600

● MEGA PAINT························ ¥38,000
● COLOR BURST······················ ¥132,600

■GRARHICS BASICS
● DELUXE PAINT III··············· ¥23,000
● PIX MATE·························· ¥12,000
● DISNEY ANIMATION STUDIO·· ¥28,000
● DELUXE VIDEO III·············· ¥23,000
● ANIMATION STATION············ ¥16,000
● TV SHOW 2.0····················· ¥15,000
● VIDEO TITLER 3D Verl.5······· ¥23,000
● VIDEO SCAPE 3D w/PROMOTION ¥32,000
● MODELER 3D······················ ¥15,000
● INTERCHANGE···················· ¥ 6,000
● SCULPT 3D XL···················· ¥27,000
● DIGI WORKS 3D·················· ¥18,000
● TURBO SILVER 3.0SV············ ¥29,000
● DRAW 4D··························· ¥36,000
● SCULPT-ANIMATE 4D············ ¥90,000
● SCULPT-ANIMATE 3D············ ¥37,000

■SOUND & G/FX DIGITIZER
● AUDIO MASTER III························ ¥20,000
● SOUND MASTER···························· ¥31,500
● PERFECT SOUND··························· ¥18,000
● FRAME BUFFER(w/Capture＋ImegRAM)······ ¥148,000
● VIDI AMIGA (w/VIDI CHROME)················ ¥39,000
● DCTV··· ¥90,000
● FRAME GRABBER··························· ¥132,000
● FIRE CRACKER 24 (1meg)·················· ¥199,800

—— 日本語 SOFT WARE ——
● XED Version 2.0···························· ¥17,800

■MULTIMEDIA TOOL
● AMIGA VISION····························· ¥25,000
● DIRECTOR Version2························ ¥20,000
● ELAN PERFORMER 2.0····················· ¥23,000
● VO REC ONE································ ¥29,000

現在、AMIGA2000またはAMIGA3000をお買い上げの方に限り、マルチメディアオーサリングソフトウェア、「AMIGA VISION」（¥25,000）をプレゼント！

SPECAL PRICE

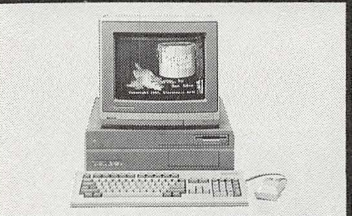
ATARI 520ST ¥79,800

● ATARIソフト 入荷中!!



AMIGA 3000

GET RIDE! AMIGA!!



AMIGA 2000

featuring
VIDEO TOASTER
¥269,800 デモンストレーション実演中!!

AMIGA DTV講座開催中!
申し込み受付中!!
＊DTV入門コース··························· ¥ 5,000
＊HowTo. AMIGAコース···················· ¥10,000
AMIGA3000で最新ソフトウェアを使いこなそう!!
AMIGAをお持ちでない方もお気軽に参加できます。

■NEW GAMES
● CAPTIVE··························· ¥8,500
● ROBOCOP 2························ ¥7,000
● BLACK GOLD······················ ¥6,000
● UNREAL··························· ¥9,000

■PSYGNOSIS POWER!
● AWESOME························ ¥9,000
● SHADOW OF THE BEAST II ¥9,000
● REMMINGS························ ¥7,500
● OBITUS··························· ¥9,000
● NITRO···························· ¥6,000
● CARTHAGE························ ¥7,000

■HIT GAMES
● FACES..TRIS III················ ¥5,000
● DRAGON's LAIR SINGE'S CASTLE························ ¥10,500
● NIGHT HUNTER·················· ¥6,500
● ELVIRA··························· ¥8,000
● STAR CONTROL··················· ¥7,500
● DICK TRACY······················ ¥7,500
● BAR GAMES······················ ¥8,000
● NEUROMANCER··················· ¥8,000
● IMPERIUM························ ¥7,000
● STREET HOCKEY················· ¥7,500

■GRAPRICS HINTS
● VISTA····························· ¥15,000
● VISTA PRO························ ¥23,000
● VISTA SCAPES (CASet,Valles Marineris)··········· ¥12,000
● DIGITAL LANDSCAPE············ ¥15,500
● MathVISION······················ ¥24,000
● FRACTAL PRO···················· ¥13,500
● STAR FIELDS····················· ¥9,000
● WORLD ATLAS 2.0·············· ¥9,000
● DISTANT SUNS··················· ¥12,000

■GENLOCKS
● SUPERGEN······················ ¥140,000
● MAGNI 4004S··················· ¥298,000
● VIDTECH VIDEOMASTER ¥199,800
● SUPER GEN 2000S············ ¥280,000
● A520 ADAPTER·················· ¥7,550

■FONTS & CLIPS
● INTER FONT····················· ¥18,000
● TV GRAPHICS···················· ¥9,000
● PROFESSiONAL FONT LIB ¥13,000
● KARA FONTS SERIES··········· ¥9,000
● ZUMA FONTS SERIES··········· ¥9,000

■EMULATORS
● DOS2DOS························ ¥9,000
● A-MAX II (w/Rom)·············· ¥70,000
● IMAGE LINK····················· ¥30,000
● MAC 880K FLOPPY DRIVE ¥34,800
● MAC2DOS························ ¥23,000

■MUSIC
● TIGER CUB······················ ¥15,000
● BARS & PIPES PRO············ ¥57,000
● MUSIC MOUSE·················· ¥12,000
● HYPER CHORD·················· ¥24,000
● PIXOUND························ ¥15,000
● DELUXE MUSIC················· ¥18,000
● MUSICX························· ¥42,000
● M································· ¥35,000

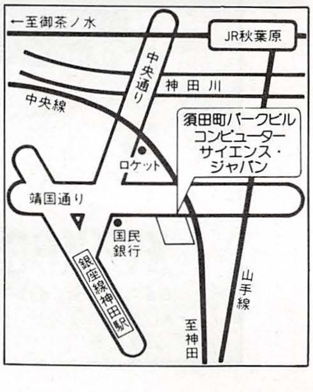
■UTILITIES
● QUARTERBACK··················· ¥8,500
● QUARTERBACK TOOLS······ ¥11,000

■INTERFACES
● AMTRACK TRACKBALL····· ¥17,000
● GOLDEN IMAGE MOUSE···· ¥9,000
● ERGOSTICK····················· ¥4,200
● SKETCHMASTER G/FX··· ¥115,000 TABLET(12×12)
● ECE MIDI PLUS················ ¥15,000

—— MAGAZINES ——
● AMIGA WORLD·················· ¥1,500
● AMIGA FORMAT················ ¥1,800
● AMiGA COMPUTING··········· ¥1,800
● AMAZING COMPUTING········ ¥1,000
—— MANUAL BOOKS ——
● A500 日本語 マニュアル······ ¥3,600

■VIDEO
● DIRECTOR VIDEO·············· ¥6,000
● IMAGINE-A GUIDED TOUR ViDEO ·· ¥7,200
● D-PAINT III VIDEO··········· ¥5,500
● ANIMATION VIDEO vol.1······· ¥4,500

New ソフト 続々入荷中！



AMIGA SHOP
コンピューターサイエンスジャパン

〒101 東京都千代田区神田須田町1-18-2 須田町パークビル7F 電話03(3257)4472 FAX03(3257)4473

営業時間 AM11:00〜PM7:30(日祝PM6:00まで)(木曜日定休)/全国ネット通信販売,分割払い,カードOK!/詳しくはお電話で!

アルバイト募集中！

実績 ゲームソフト会社の数社に、使用される様になりました。

（ビックリするぐらいの有名会社も使ってますョ!!）

記念価格 2,980円 14・15型用

販売店

●玩具店（おもちゃ屋）●ファミコンショップ ●有名家電量販店
●一般書店など一部地域で販売いたしております。

★販売店募集中!! TEL 06-720-7759 ㈱サンクレスト 植田まで

テレビゲームから目を守る



★平面・わん曲の画面にも取付けOK！

型　名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
記念価格	2,980円	3,980円	4,480円	5,480円

激安の2,980円ですが、材質は塩ビ（下敷の材料）を使わず、コンピューター・フィルターと同じく、特殊メタクリル（ガラスより透明な材料に紫外線100%カット可視光線70%カット等、特殊加工した樹脂）を、使用しておりますので、品質は保証いたします。

★ギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない!!疲れない!!

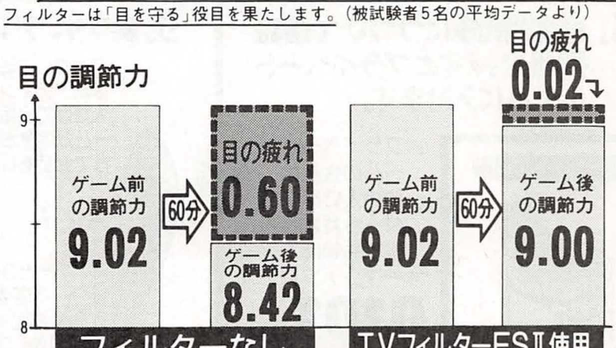
その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ光線を約70%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、目が疲れない。だから高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!

TVフィルターFSⅡの実験データ

★1988年8月 聖マリアンナ医科大学眼科測定

目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、〝目の疲れ〟の度合がわかります。ゲームを60分連続して行なった場合、TVフィルターFSⅡを使用すると調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは「目を守る」役目を果たします。（被試験者５名の平均データより）



全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

感想なんて「うそだろう。」と、思っていましたが、７日間無料なので、ダメなら返品すれば良いと思い申し込みました。今までゲーム後、目がつかれて、目がショボショボしてピントがあわなく、目を細めて物を見ていたが、このフィルターを付けて、ゲームをしたら、うそみたいに目がつかれない。目がショボショボしない。ビックリダ、感想なんて「うそだろう。」と思っていた自分が、この様に感想を書いているのがアホみたい。
兵庫県神戸市西区北山台2丁目　北村　浩二さま
おたよりありがとうございます。

メタクリル板は、高いですネェ。ホームセンターで、14型より少し大きめで、2700円で売っていました。サンクレストさんは、紫外線100%カット・ギラギラチラツキ光線を70%カット。金具も付いてこの価格、安すぎるよ。安ければ安いほど、ぼくらは良いのですが、なぜこんなに安くできるのか、そのほうが心配です。（ごめんなさい。）でも、目がつかれないのは、ほんとうですネェ。紫外線100%カットだから、目がやけない、からかなぁ……。気に入ってます。
大阪府豊中市上津島2丁目 高岡　進次さま
おたよりありがとうございます。

店頭で買えない人はハガキ・電話で申し込み下さい。

7日間無料使用OK!! 効果なければ返品自由!!（通信販売のみ）大型フィルターも、通信販売でお申し込み下さい。

41円
〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15
㈱サンクレスト JPM係

TVフィルターFSⅡを申し込みます。
●型名（　　型用）
●郵便番号・住所
●氏名・㊞・年令
●電話番号

型用	価格
22・23型用	5,980円
24・25型用	6,480円
26・27型用	6,980円
28・29型用	7,480円

商品到着後10日以内に、商品代金＋消費税＋送料600円を、同封の払込み用紙で郵便局から、お送りください。返品の場合、返送料は自己負担でお願いします。

◎電話注文 ☎06(303)4152 受付時間AM9:00〜PM6:00 ㈱サンクレスト

新版BASIC基礎講座の目をみはる人気ぶり

[即実戦的・名刺型カードから声が出る ゼロからでもだいじょうぶ]

遂に出た！「98シリーズ」が自由自在



今では誰でもが当り前に使えるコピーやファックスにしても最初は、なかなか触りづらかったもの。ましてコンピューターとなるとできれば触れたくないのが人情だ。しかし新人類から中・高年まで、今やコンピューターは避けて通れぬ道となってきた。だが、心配無用。「本で勉強するよりグンとわかりやすい」「会社で使っている98シリーズが自由自在に使いこなせるようになった」「これでOA全盛になっても恐くない」と人気を博しているオーディオカード方式の『新版BASIC基礎講座』がある。OA時代に乗り遅れないためにも格好の学習システムなのだ。いま注目の『新版BASIC基礎講座』とは……

“パソコン音痴”は通用しない

パソコンは、基本的なキー操作を覚え、簡易ソフトを利用すれば、小学生でも数学が解けるし、理科のグラフも作れるのだから誰でもすぐ使えるようになる。しかしこの簡易ソフトは、言ってみれば日常の挨拶に使う決まり文句のようなもので、それ以上のオリジナリティを要求されるものには役に立たない。

顧客管理、販売管理、給与計算など、いわゆるアプリケーション（適用業務）として本格的に活用するには、ＢＡＳＩＣと呼ばれるプログラム言語をマスターする必要があるわけだ。

ここでほとんどの人が「ＢＡＳＩＣがわからなければ、パソコンとビジネスに直結した会話ができないし、プログラムも組めない。しかしＢＡＳＩＣそのものをマスターするのが大変で……」とサジを投げるのだ。

ところがここ二～三年「ＢＡＳＩＣはやさしい」という声が起こり、とことんパソコンとつきあってやろうと意気込む人が急増してきているのだ。

そのきっかけとなったのがパナ教育システムの『ＢＡＳＩＣ基礎講座』と呼ばれる、初心者専用の親切なパソコン講座だ。

この講座が今回、これまでの受

講生の意見や希望を盛り込んで、更に分かりやすく改訂され、『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』として、再デビューした。

さっそく、この改訂版に取り組んだ、悩める初心者に感想を聞いてみた。「これまで、本を読むと余計に分からなくなってしまったが、この講座の親切、ていねいさは抜群で、なんだこんな簡単なことだったのかと驚いている」

（村松誠二君・21歳）

「一日に少しずつで良いので、飽きないし確実に覚えられる」

（増田憲子さん・27歳）

「ワープロとしてしか使っていなかったけれど、ＢＡＳＩＣが分かり始めたので、９８の利用価値が上がってくると思う」

（水上良造さん・32歳）

「４冊も入門書を読んだけれど、全くわからなかった。その点この講座は、私たち初心者の気持ちをよく理解している。オジサン族にも使えそうだ」

（木下繁さん・44歳）

これらの声を聞いていると、どうやら眠っているパソコンを、活用することが可能になりそうだ。

98を自由自在に使いこなせ

では『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』が何故そんなに理解しやすいのかという点を探ってみると……

最大の秘密は、目と耳とによって繰り返し学習ができることと、大切なポイントが確実に分かるように親切ていねいな編集がなされていることだ。手のひらにおさまるミニプレーヤと、名刺大のカードが主な教材だが、このカードをプレーヤに差し込むと70秒間にわたって講師の解説が流れるシステムになっている。これは、カードの裏にマイクロレコードが貼付してあるからだ。また、カードの表には、解説の内容が要約して印刷されているので、それを読みながら解説に耳を傾けることができる。つまり、いつでもどこでも、視聴覚による学習が可能という画期的システムなのだ。カードは、入門編が90枚、応用編が160枚と、しめて250枚のカードがそろっている。

しかも250枚のカードには98シリーズを使いこなすのに最適の内容がズラリ。したがって『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』をマスターすれば、ＮＥＣ９８シリーズが自由自在に使いこなせるというわけ。

「会社でいま使っている、９８シリーズで勉強できるし、そのまますぐ仕事にも役立つのでとても助かっています」

と喜ぶのは、商社に勤務する溝田文男さん（36歳）。

「それに１枚、１ポイントが70秒で学習できるのも魅力」で昼休みや通勤の途中、それに寝る前など、ちょっとしたフリータイムに気軽に学習できるのがいいとご満悦。

段階的カリキュラムが成功の秘訣

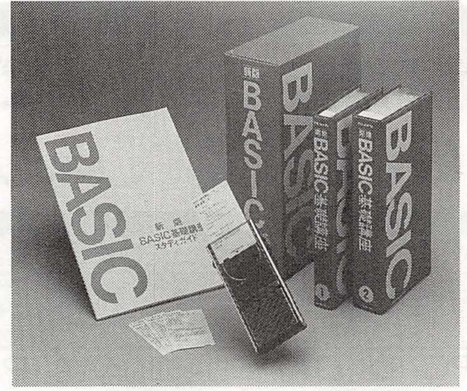
パソコンを仕事に生かすには最少の入力で最も有効な情報を出力することがポイント。それにはＢＡＳＩＣを活用することが肝心だ。

そのＢＡＳＩＣが新しい教材の開発によって、誰でもやさしくマスターすることができるようになったというわけだ。

仕事の流れを体系的にとらえて図式化できないと、役に立つプログラムは組めないが、この『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』なら、すぐれたプログラムづくりの方法が身に付くという。

このために、この講座では概略を把握することを目的とした「入門編」と、詳しく活用を学習する「応用編」の二部構成で、重要な命令語などは二段階にわたって学習するようになっている。

また、サブテキストには、仕事の流れを図式化するトレーニングを充分に行うことができる。



米国マイクロソニックス社・松下電器産業ＫＫ
特許商品独占販売

このように、やさしいものから難しいものに、ざっと全体を摑んでから細部へと、段階的カリキュラムが採用され、大きな効果を上げているのだ。『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』は、ＢＡＳＩＣに尻込みしていたビジネスマンや全くの初心者にとって魅力ある講座である。

今なら7日間(無料)試用できる

『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』の価格は、一括払だと49,800円(税別)。分割払は、月々わずか3,700円×14回。初回5,033円の計15回（税込）でスタートできる。

■ハガキでのお申込みは、

①「BASIC」065　②郵便番号・住所(フリガナ)　③氏名(フリガナ)・年令・捺印④18才未満の方は保護者氏名(フリガナ)・捺印⑤電話番号(市外局番も)⑥一括払いか分割払いかの別――以上を明記の上、

〒101　東京都千代田区
神田佐久間町１―17―１
パナ教育システム
「BASIC基礎講座」065係へ。

■電話でのお申込みは、

☎東京03―3255―3381㈹
（日曜・祭日も24時間受付可）

■FAXでのお申込みは、

☎東京03―3255―9195

お申込みをうけてから10日以内に（送料当社負担）お届けします。教材到着後７日以内なら返送できます(返送料のみ負担)。

※社内研修としてまとめてご利用の場合はご相談ください。

提供 パナ教育システム

聖和ライフサービスの社名が変わりました

パソコンハウス クレバリー

当社の価格は消費税込みで表示してあります。

パソコンの価格は変動いたしますのでお電話にてご確認下さい。

※今パソコンを買うと、メーカー保証に加えて東京海上火災保険の総合保険がついてきます。

パソコン&周辺機器（送料1個口につき1,000円　内税表示）

PC-9801DA2

PC-9801DA2　定価￥448000
PC-KD854N　定価￥ 84800
セット特価￥363000

PC-9801DA/U2

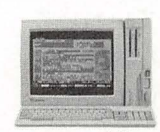
PC-9801DA/U2　定価￥448000
PC-KD854N　定価￥ 84800
セット特価￥363000

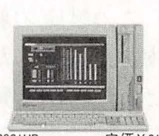
PC-9801DS2

PC-9801DS2　定価￥358000
PC-KD854N　定価￥ 84800
セット特価￥299800

PC-9801DS/U2

PC-9801DS/U2　定価￥358000
PC-KD854N　定価￥ 84800
セット特価￥299800

PC-9801UF

PC-9801UF　定価￥218000
PC-KD854N　定価￥ 84800
セット特価￥206000

PC-9801UR

PC-9801UR　定価￥218000
PC-KD854N　定価￥ 84800
セット特価￥204000

FM-TOWNS-20F

FM-TOWNS-20F　定価￥323000
FMT-DP533　定価￥ 69800
FMT-KB105　定価￥ 30000
セット特価￥315000

PC-9801DX2

PC-9801DX2　定価￥318000
PC-KD854N　定価￥ 84800
セット特価￥258000

PC-9801DX/U2

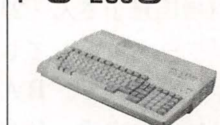
PC-9801DX/U2　定価￥318000
PC-KD854N　定価￥ 84800
セット特価￥258000

PC-98DO+

PC-98DO+　定価￥278000
PC-KD854N　定価￥ 84800
セット特価￥239800

PC-286VG


PC-286VG　定価￥268000
PC-KD854N　定価￥ 84800
セット特価￥219000

PC-286C

PC-286C　定価￥168000
PC-KD854N　定価￥ 84800
セット特価￥178000

パソコン

品名		価格
PC-9801NV	特価	￥178000
PC-98HA	特価	￥139800
PC-9801UR/20	特価	￥250000
PC-9801NS	特価	￥209000
PC-9801NS-20	特価	￥288000
PC-9801N	特価	￥133000
PC-9801DA5	特価	￥428000
PC-9801DA/U5	特価	￥428000
PC-9801DS5	特価	￥365000
PC-9801DS/U5	特価	￥365000
PC-9801DX5	特価	￥338000
PC-9801DX/U5	特価	￥338000
PC-386BOOK-L	特価	￥299800
PC-286 BOOK	特価	￥195000
PC-286 BOOK-H20	特価	￥291000
PC-386VR	特価	￥223000
PC-386M	特価	￥219800
PC-286LP	特価	￥229800
J3100GS001	特価	￥146000
J3100SX001	特価	￥198000
FM-TOWNS-10F	特価	~~￥226000~~
FM-TOWNS-40H	特価	~~￥359000~~

ディスプレイ&プリンター

品名		価格
PC-KD881	特価	￥82800
PC-KD882	特価	￥58800
PC-KD854N	特価	￥45000
PC-TV354	特価	￥69800
PC-TV454	特価	￥78000
PC-TV455	特価	￥88000
XC-1498CII	特価	￥52000
FMT-DP534	特価	￥88000
PC-PR350	特価	￥124000
PC-PR201/65A	特価	￥158000
PC-PR201/60A	特価	￥115000
PC-PR201/45	特価	￥69800
PC-PR150VL	特価	￥623000
PC-PR150T	特価	￥48000
HG-4000PC	特価	￥148000
XP-2000PC	特価	￥149000
VP-2600PC	特価	￥106000
VP-960PC	特価	￥90000
AP-900PC	特価	￥60800
AP-600PC	特価	￥50000
BJ-10V	特価	￥59000
BJ-130J	特価	￥115000

周辺機器

品名		価格
PC-9801-26K	特価	￥20800
PC-8801-31	特価	￥23600
PC-8801-30	特価	￥26300
PC-88VA-12	特価	￥32600
PC-8801-23	特価	￥32600
PC-8801-24	特価	￥32600
PC-8801-17	特価	￥39800
PC-88VA-11K	特価	￥32600
日本語MS-WINDOWS	特価	￥21250
MS-DOS Ver3.3B	特価	￥15800
MS-DOS Ver3.3C	特価	￥8820
PC-9872R	特価	￥8800
サウンドミュージシャン	特価	￥17800
リトルミュージシャン	特価	￥9500
SOS1(サウンドオーケストラ・ユーティリティ)	特価	￥3800
SOS2(サウンドオーケストラ・ユーティリティ)	特価	￥10200
リトルオーケストラ-LS	特価	￥15800
リトルオーケストラ-RS	特価	￥19800
サウンドオーケストラ-LS	特価	￥23000
サウンドオーケストラ-VS	特価	￥27600
モニター切替器(アナログ15P用)	特価	￥10500
JOY STATION	特価	￥9800

周辺機器

品名		価格
GD-35M1(3.5インチ2HD 1FDD)	特価	￥23500
GD-50M1(5インチ2HD/1FDD)	特価	￥26300
GD-35M2(3.5インチ2HD 2FDD)	特価	￥39000
GD-50M2(5インチ2HD/2FDD)	特価	￥43800
GD-35AS(3.5"自動切替 1FDD)	特価	￥31800
GD-50AS(5"自動切替/1FDD)	特価	￥34800
GD-50AW(3.5"自動切替 2FDD)	特価	￥46800
GD-50AW(5"自動切替 2FDD)	特価	￥49800
XE-1AP	特価	￥12300
XE-1PRO	特価	￥8450
XE-1ST2	特価	￥5600
M-41(98・286用マウス 400カウント)	特価	￥4800
M-31(MSX2・77AV・88用マウス)	特価	￥4300
マウスパッド	特価	￥1000
クリーナー(5インチ/3.5インチ)	特価	￥1000
5インチ・フロッピーケース(100枚収納)	特価	￥1500
3.5インチ・フロッピーケース(80枚収納)	特価	￥1500
キーボードカバー(98・88・286・X68用)	特価	￥2500
ノーブランド5"2HD(10枚入)	特価	￥680
ノーブランド5"2D(10枚入)	特価	￥480
ノーブランド3.5"2HD(10枚入)	特価	￥1200
ノーブランド3.5"2DD(10枚入)	特価	￥850

ファミコンソフト ビックリ価格 で買い取ります。

パソコンソフトも高価買い取りしています。どしどし送って下さい。

スーパーファミコン買い取り例

品名	価格
スーパーファミコン	￥18000
アクトレイザー	￥2600
SDザ・グレイトバトル	￥3000
エリア88	￥3500
F-ZERO	￥3400
ガデュリン	￥3800
グラディウスIII	￥3300
ジャンボ尾崎のホールインワン	￥3800
スーパーマリオワールド	￥3500
ドラッケン	￥3800
パイロットウィング	￥2900
ビッグラン	￥2900
遥かなるオーガスタ	￥3900
ファイナルファイト	￥3500
ポピュラス	￥3500
ボンバザル	￥2300
ウルトラマン	￥3800
シムシティ	￥3900
ダライアスツイン	￥3600

その他のソフトも高く買い取ります。

ファミコン買い取り例

品名	価格	品名	価格
ファミコン	￥5000	チャンピオンシップボーリング	￥1700
デスクシステム	￥1000	テクモワールドカップサッカー	￥2300
アフターバーナー	￥2000	テトリス	￥2500
悪魔城スペシャル	￥2300	天地を喰らう2	￥3500
虹のシルクロード	￥2000	ドクターマリオ	￥2500
維新の嵐	￥4000	ドラゴンクエストIV	￥1800
ウィザードリィ	￥1800	ドラゴンボールZ	￥2600
井出洋介名人の実践麻雀2	￥3000	ナムコット麻雀III・麻雀天国	￥2000
SDガンダム3	￥2800	中嶋悟F1ヒーロー	￥2800
仮面ライダー倶楽部	￥1800	信長の野望・戦国群雄伝	￥4500
究極ハリキリスタジアム3	￥2500	爆笑人生劇場2	￥2800
ぎゃんぶらあ自己中心派2	￥2500	パチ夫くん3	￥3000
グランドマスター	￥2000	バトルフリート	￥2500
甲子園	￥2400	パロディウスだ！	￥2500
ゴルフグランドスラム	￥3500	必殺仕事人	￥2000
三国志2	￥5600	ファミスタ'91	￥2300
サンサーラナーガ	￥2600	ファミリーサーキット	￥2000
じゅうべいくえすと	￥2600	ベストプレープロ野球'90	￥2000
水滸伝	￥3800	マイト&マジック	￥2800
スーパーチャイニーズ3	￥3000	女神転生2	￥2300
スーパーマリオブラザーズ3	￥3000	桃太郎電鉄	￥2800
大航海時代	￥4800	ラストハルマゲドン	￥2500
大戦略	￥2800	ロックマン3	￥2800
ダウンタウン熱血物語	￥2600	ワイワイワールド2	￥2000
ダブルドラゴン3	￥2800	ワギャンランド2	￥2400

その他のソフトも高く買い取ります。

注意事項

- 右記の買取申込書に記入のうえソフトと一緒に郵便小包か宅急便でお送り下さい。
- 18才未満の方は保護者の押印が必要です。
- ソフトは5本以上でお送り下さい。
- 箱・説明書・付属品は必ず付けてお送り下さい。
- 箱・説明書等がない場合や汚れのひどいものは買い取り価格が下がります。
- ファミコン以外のソフトは箱・説明書等がない場合買い取りできません。

※ソフトが送られてきてからお金が届くまで10日程かかります。

お問合せ ご注文は ☎ **03-5374-2608** 受付時間 AM11:00▶PM7:00
定休日:日曜・祭日(FAX:03-5374-2609)

今がチャンス!ファミコンソフト・パソコンソフトの高価買取り実施中!!

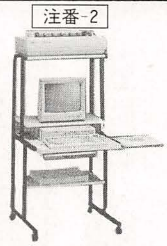
特選パソコンDESK (送料1個につき1,000円内税表示)

注番-1



特価¥10500
650(幅)×600(奥)×1225(高)mm
パソコン&ワープロ両用タイプ

注番-2



Ⓐ特価¥15300
Ⓑ特価¥19800
(Ⓑはマウステーブル付)
620(幅)×700(奥)×1265(高)mm
中間棚板3段階調整可能

注番-3



特価¥29800
940(幅)×700(奥)×1265(高)mm
上から二番目の棚板は高さが100・165・369の3段階に調節可能。コンセント2個付

注番-4



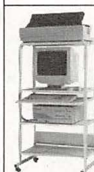
特価¥30800
1100(幅)×780(奥)×850~1200(高)mm上段棚板は50mm間隔で高さの調節可能。キャスター付



注番-5
Ⓐ特価¥9800
Ⓑ特価¥12800
(Ⓑはヒジカケ付)



注番-6
635(幅)×420(奥)×690(高)mm
キーボードテーブルはスライド式
ハンドレスト付
特価¥16800



注番-7
640(幅)×350~700(奥)×1150(高)mm
キーボードテーブルはスライド式
特価¥16800



注番-8
640(幅)×700(奥)×1250(高さ)
特価¥12800

新品パソコンソフト

2本以上ソフトを注文して頂きますと、ディスククリーナーを差し上げます。
(送料1本400円、2本700円、3本以上無料サービス　内税表示)

ソフト名	割引価格	機種名
ア行		
あーくしゅ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
アウトサイドストーリー	¥ 3,420	98/88/MSX2
アクシス	¥ 7,480	X68
アクター98	¥30,600	98
アクティ	¥ 8,330	98
アズ・ユー・ライク1	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
アトミックロボキッド	¥ 7,480	X68
アマランス	¥ 7,480	98
アルガーナ	¥ 5,780	X68
アルシャーク	¥ 8,330	98
アミダ　エクストラ	¥ 5,780	98
石道	¥ 6,630	88/X68
イースII	¥ 6,630	98/88/X1/MSX2
イースIII・ワンダラーズフロムイース	¥ 7,400	98/88/X68/MSX2
イエスタディ	¥ 6,630	98/88/X68
維新の嵐	¥ 8,330	98/88/VA/X68/MSX2 D
維新の嵐	¥10,030	TOWNS
維新の嵐・CD付	¥10,370	98/88/VA/X68/MSX2 D
今どき純情物語	¥ 5,780	98
イメージファイト	¥ 8,250	X68
イメージファイト	¥ 8,330	TOWNS
イルミナ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
ヴァリスII	¥ 7,480	98/88/MSX2
ヴィザードリィV	¥10,880	98
WIZARD98 Ver3	¥16,830	98
ウォーターフロント・アドベンチャー	¥ 3,420	98/88
美しき獲物たち5~6	¥ 3,600	98/88/X1/MSX2
うろつき童子	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
A'III・マップコンストラクション	¥ 4,930	98
永世名人2	¥ 8,330	98
A列車で行こうIII	¥10,880	98/X68/TOWNS
AI囲碁3	¥12,580	98
栄冠は君に	¥ 8,080	98 X68
エクスタリアン	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
エグゾン	¥ 8,160	98
SAP特別行動警察	¥ 5,780	98/X68
X指定	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
F-15ストライクイーグルII	¥ 9,180	98
MSX-Datepack	¥10,200	MSX2
MSX View	¥ 8,330	MSXturbo
エメラルド・ドラゴン	¥ 7,480	88/MSX2
エメラルド・ドラゴン	¥ 8,330	98/X68
黄金の羅針盤	¥ 8,330	98 TOWNS
おかしなマザーグース	¥ 8,820	TOWNS
億万長者II	¥ 8,330	98
億万長者II	¥10,880	TOWNS
お父さんの芸夢1~2	¥ 5,780	98
Orgel	¥10,880	TOWNS
カ行		
ガイナロック	¥ 8,330	98
学園都市Z	¥ 6,630	98
CAL	¥ 5,780	98/X68/TOWNS
CAL2	¥ 6,630	98/X68
ガンダム・クラシックオペレーション	¥ 7,480	98
ガンダム・デザートオペレーション	¥ 8,330	98
機甲師団	¥ 8,080	98 X68 TOWNS
キサナ	¥ 5,780	98 88 X68 MSX2
ガンダム・タクティカルオペレーション	¥ 8,330	88
きまぐれオレンジロード	¥ 6,630	98/88/MSX2
ギャラガ'88	¥ 6,970	X68
ギャラクシーフォース	¥ 8,820	TOWNS
キャロル	¥ 6,630	98 88 X68
キャンペーン版・大戦略II	¥ 7,480	88
キャンペーン版・大戦略II	¥ 8,330	98 X68
きゃんきゃんバニー・スペリオール	¥ 5,780	98/88/MSX2
銀河宇宙オデッセイ	¥ 8,820	TOWNS
銀河英雄伝説II	¥ 8,330	98 88 X68 MSX2
クォータースタッフ	¥ 8,820	98/88/X68
クラックス	¥ 7,480	98/X68 MSX2
グラフサウルス	¥ 8,330	MSX2
幻獣鬼	¥ 6,630	X68
轟	¥ 8,330	98
琥珀色の遺言	¥ 8,330	98/88/X68/MSX2
コラムス	¥ 6,120	MSX2/TOWNS
鋼鉄の騎士	¥ 6,630	98/VA
碁吉くん	¥12,580	98
ゴルビーのパイプライン大作戦	¥ 5,780	MSX2
コンピュータの卵	¥ 6,970	98
サ行		
ザーク・レジェント・スペシャル	¥ 6,970	98
ザーク・レジェント・スペシャル	¥ 7,480	X68
サークII	¥ 7,480	98/88/VA/MSX2
サイバーブロック	¥ 6,630	88
サイレントメビウス	¥12,580	98
サウスランチ Vol.2	¥ 3,400	MSX2
ザック・マックラッケン	¥ 7,920	TOWNS
ザ・スーパーラスベガスII	¥10,880	98/X68
ザ・マジックキャンドル	¥ 8,820	98
サナトス	¥ 5,780	98/X68
サブナック	¥ 6,630	X68
斬・シナリオコレクション1-2	¥ 3,780	98/X68
斬・パワーアップユーティリティ	¥ 4,320	98
三国志II	¥14,280	TOWNS
三国志II	¥12,580	98/NOTE/88/X1/MSX2
三国志II・CD付	¥14,620	98/88/MSX2
斬・夜叉円舞曲	¥ 8,330	98 88
ジェーン	¥ 6,630	98/88 X68
ジーザスII	¥ 7,920	88
シグナトリー	¥10,200	X68
シードオブドラゴン	¥ 7,480	MSXturbo
G戦略	¥ 6,630	98/88
シムシティ	¥ 8,330	98/X68
シムシティ・テレインエディター	¥ 4,320	98
シュヴァルツシルトII	¥ 8,330	98/88/MSX2
シュヴァルツシルト	¥10,880	98/X68
シンセサウルス Ver.2	¥ 6,630	MSX2
水滸伝	¥10,030	TOWNS
水滸伝	¥ 8,330	98/NOTE/88/X1/X68/MSX2 D
水滸伝・CD付	¥10,370	98/88/X1/X68/MSX2 D
スコルピウス	¥ 6,630	X68
すとりっぷ・ルーレット	¥ 6,630	98
スーパー大戦略	¥ 6,800	88/X1
スーパー大戦略	¥ 7,480	98/X68/MSX2 D
スーパー大戦略マップコレクション	¥ 4,500	98/X68
スーパーバトルスキンパニック	¥ 8,330	98
雀ボーグすずめ	¥ 6,630	98/88/MSX2
ストロベリー大戦略	¥ 5,780	98
スパンオブドリーム	¥10,880	98
スペース・ローグ	¥ 8,330	98
聖戦士ダンバイン	¥ 7,480	MSX2
戦極	¥ 5,780	X68
ゾークI	¥ 6,630	98
倉庫番パーフェクト	¥ 5,780	98/88/X1/X68/MSX2
続ダンジョンマスター	¥ 9,310	98/X68/TOWNS
ソーサリアン	¥ 8,330	98/88/VA/X1
ソーサリアン・追加シナリオ1~3	¥ 3,420	98/88/VA/X1
ソーサリアン・ユーティリティー	¥ 3,420	98/88/VA/X1
宇宙翔けるビジネスマン	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
ソルフィース	¥ 7,480	X68
タ行		
ダークレイスII	¥ 8,330	98
大航海時代	¥ 8,330	98/NOTE/88/X1 X68 MSX2
大航海時代	¥10,030	TOWNS
大航海時代・CD付	¥10,370	98/88/X1 X68 MSX2
大戦略IIIパワーアップキット	¥ 4,500	98
大戦略III'90マップコレクション	¥ 4,500	98
大戦略III'90	¥ 8,330	98
ダイナソア	¥ 7,400	88
ダイナマイト・デューク	¥ 7,480	X68
太平洋の嵐DX	¥12,580	98/VA
堕天使KYOUKO	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
ダ・ビンチ	¥ 5,780	88
地球防衛軍II	¥ 8,080	98/X68
ディー・欧州蜃気楼	¥10,880	98 X68
D.P.S.SG	¥ 5,780	98/VA/X68/MSX2/TOWNS
提督の決断	¥12,580	98/NOTE/88/VA/X68/MSX2 R
提督の決断	¥14,280	TOWNS
提督の決断・CD付	¥14,620	98/88 VA/X68
D・P・S.SGセット2	¥ 5,780	98/VA/X68
ティル・ナ・ノーグ	¥ 7,480	88/MSX2
デ・ジャ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
テトリス	¥ 5,780	98/88/X1/X68/77/MSX2 D
デラックスペイントII	¥30,600	98
天と地と	¥ 8,330	88
天下統一	¥ 8,330	98/X68
天九牌	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
天使たちの午後・番外III	¥ 7,480	98/88/X68
天と地と	¥10,880	98
電脳学園1~3	¥ 7,480	98/88/MSX2
闘神都市	¥ 5,780	98/X68/TOWNS
ときめき美少女	¥10,880	98/X68
ドラッケン	¥ 8,250	98
ドラッケン	¥ 7,920	TOWNS
ドラゴンアイズ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
ドラゴンシティ	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
ドラゴンスレイヤー　英雄伝説	¥ 7,400	98/88/MSX2/TOWNS
ドラゴンナイト	¥ 5,780	98/88/X68/MXS2
ドラゴンウォーズ	¥ 8,820	98
ドラゴンナイトII	¥ 6,630	98/88/X68/MXS2
トワイライトゾーン4・特別編	¥ 6,630	98/88
トンネルズ&トロールズ	¥ 8,820	98/88/X1/X68/MSX2
ナ行		
ナイアス	¥ 7,400	X68
ナイキ	¥ 5,780	98
ニコル	¥ 6,630	98/X68
ノスタルジア1907	¥10,030	X68
信長の野望・武将風雲録	¥ 8,330	98 88
信長の野望・武将風雲録・CD付	¥10,370	98 88
信長の野望・戦国群雄伝	¥ 8,330	98/NOTE/88/X1/X68/MSX2 D
信長の野望・戦国群雄伝CD付	¥10,370	98/88/X1/X68/MSX2 D
ハ行		
はっちゃけあやよさん	¥ 3,420	98/88/X68
はっちゃけあやよさんII	¥ 3,420	98/88/MSX2
バトル	¥10,880	98/VA/X68
ハラメデス	¥ 4,410	MSX2
バルーサの復讐	¥ 7,480	X68
遥かなるオーガスタ	¥10,880	98/NOTE/X68/TOWNS
ハロディウスだ!	¥ 8,330	X68
花のもも子組	¥ 7,400	MSX2
バルバトウスの魔女	¥ 6,630	98 88
ハワフルまあじゃん2	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
BEAST	¥ 6,630	98/X68/TOWNS
ビーストロード	¥ 6,630	98
ヒーチアップ・総集編	¥ 5,780	MSX2
媚少女NORIKO	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
ヒルズファー	¥ 7,480	98
ピンキー1	¥ 7,230	98/88
ヒュア2	¥ 5,780	98/X68
ぴんきい・ぽんきい 1-3	¥ 4,930	98/88/MSX2
ピンクショック・パイレーツ 3	¥ 3,420	98
ファーストクイーンII	¥ 7,480	98
ファンタジーIV	¥ 8,820	98/88/X68/MSX2
FORMULA c.m.s	¥ 8,730	88
フォクシー	¥ 5,780	98/88
フォクシー2	¥ 6,630	98/X68
BURAI・上巻	¥ 7,480	98/88/MSX2
BURAI・下巻	¥ 8,330	98/TOWNS
ブラックレインボウII	¥ 7,480	98
プランマーカー	¥ 5,780	98
ブリッツクリーク	¥ 8,330	98
フリートコマンダーII	¥ 8,330	MSX2
プリンス・オブ・ペルシャ	¥ 7,480	98/X68
プリンセスメーカー	¥10,200	98
ブルトン・レイ	¥ 7,480	98/X68
ブルトン・レイ シナリオ集1-2	¥ 4,320	98
ブルトン・レイ・シナリオエディタ	¥ 4,930	98/X68
フレイ	¥ 6,630	MSX2/MSXturbo
麻雀刺客	¥ 8,250	MSX2
毎日がえっち	¥ 6,120	98
魔剣士KUMIKO	¥ 6,630	98/88/X1/X68/MSX2
マスターオブモンスターズII	¥ 7,480	98
マーブルマッドネス	¥ 8,250	98/X68/TOWNS
ミスティブルー	¥ 7,920	98/88
ミスティ7~8	¥ 4,500	98/88 X68 MSX2
MIDIサウルス	¥16,830	MSX2
ミラーズ	¥ 8,330	88ROM
ムーンクリスタル	¥ 6,630	X68
めぞん一刻完結編	¥ 6,630	98/88/MSX2
めぞん一刻完結編	¥ 8,330	X68
メルヘンメイズ	¥ 7,480	X68
森田将棋II	¥ 9,000	98/X68
ヤ行		
闇の血族　上巻-下巻	¥ 7,480	X68
闇の血族　スペシャル	¥10,880	TOWNS
やじうまペナントレース2	¥ 9,310	98
遊撃王II・エアーコンバット	¥ 7,480	98/X68
46億年物語	¥ 8,280	98
ラ行		
ライヒスリッター	¥ 7,200	98
ラプラスの魔	¥ 7,400	X68
ランス2	¥ 5,780	98/88/VA/X68/MSX2
ランペルール	¥ 8,330	98 NOTE 88 X1 MSX2
ランペルール	¥10,030	TOWNS
ランペルール・CD付	¥10,370	98/88 MSX2
リザーブ	¥ 5,780	98/X68
リップスティックADV2	¥ 5,780	98/88
RYU	¥ 9,860	98/X68
ルーンマスター・三国英雄伝	¥ 5,780	MSX2
ルーム	¥ 7,920	TOWNS
ルーンワース2	¥ 5,780	98
レイ・ガン	¥ 5,780	98/88/X68/MSX2
レインフォーサー	¥ 7,480	X68/TOWNS
レジオナル・パワー	¥ 8,330	98
レッドストームライジング	¥ 9,180	98
レビュー	¥ 6,630	98/88/X68/MSX2
ロードス島戦記	¥ 8,330	98/VA/X68/MSX2
ロードス島戦記・福神漬	¥ 3,420	98/MSX2
ロード・モナーク	¥ 8,330	98
ワ行		
YOKO	¥ 6,630	98/88
私をゴルフに連れてって	¥ 6,630	98/88/MSX2
ワールドゴルフIII	¥ 7,920	98/88
ワールドスタジアム	¥ 7,480	X68
フレティドール	¥ 4,930	98/88
プロヴィデンツァ	¥ 8,250	98
ブロックアウト	¥ 6,630	98
プロ野球ファミリースタジアム	¥ 6,630	TOWNS
ベストプレーベースボール	¥ 8,330	98
ペロンチョ身体検査	¥ 5,780	98/88/MSX2
星の砂物語	¥ 5,780	98 88 X68 MSX2
ポッキー	¥ 5,780	MSX2
ポッキー	¥ 6,630	98/88
ポッキー2	¥ 7,480	98/88
ポピュラス	¥ 8,330	98/X68
ポピュラス・プロミストランド	¥ 4,320	98/X68
ポピュラス	¥10,880	TOWNS
ポピュラス・ノート版	¥ 7,480	98NOTE
煩悩予備校	¥ 6,630	98/X68
ボンバーマン	¥ 6,630	X68
マ行		
まあじゃん王国	¥ 7,480	98
マーキュリー	¥ 7,480	98/X68
麻雀PLUS	¥ 4,930	98
麻雀クリニック増刊号	¥ 6,630	98/88

只今ゲームソフトを3本以上お買い上げ頂きますと、送料を無料サービスいたします。
更に、2本以上(合計1万円以上)お買い上げ頂きましたお客様には、ディスククリーナーをお付けしております。

(有)クレバリー
〒156 東京都世田谷区桜上水2-26-9

銀行口座 太陽神戸三井銀行　桜上水支店　普通口座:3366137
銀行振込 お電話のうえ、上記の口座にお振込み下さい。(ゲームソフトは書留をご利用下さい)
現金書留 右記の申込書を同封の上、郵便局でお手続き下さい。
注　意 沖縄・離島の送料はゲームソフトを除いて別料金となります。
初期不良 お届けした商品に万一初期不良が発生した場合、10日以内にご連絡下さい。同一商品と交換させて頂きます。
総合保険 3万円以上のパソコン・ディスプレイ・プリンターには、メーカー保証に加えて東京海上火災の総合保険を一年間お付けしております。万一商品が、盗難・破損・火災・落雷・破裂・不注意による落下・取扱上の不注意による損害等、偶然の事故による損害が発生した場合、保険金が支払われます。

18才未満の方の買取りには保護者の氏名・押印が必要です。

□書留申込書/□買取申込書BM6月号

フリガナ

住所(〒　　　)

(TEL)

名前	年令　才	保護者　印
使用機種		5"・3.5"/2D・2DD・2HD/ROM

商品名
①　③
②　④　⑤

お支払いは便利な商品到着時の代金引替システムで!!

X68000スペシャルプライス

X68000 Super



新製品

CZ604C-TN(¥348,000)
CZ606D-TN(¥79,800)

大特価セット価格¥320,000(税込み)

新製品X68000Superをお買い上げいただいた方に限り、「上海2」を1本2,000円にてサービス中です!!

メモリーボード

PIO-6BE1-A ¥25,000→¥19,000
PIO-6BE2-2M ¥50,000→¥36,000
PIO-6BE4-4M ¥88,000→¥62,000
(税込み)

PRO II

CZ653C-BK(¥285,000)
CZ606D-BK(¥79,800)

セット価格¥248,000(税込み)

君のパソコンライフをシステムUP!

パソコンラック大特価
■三段タイプ ¥ 9,800
■四段タイプ ¥12,800
(税別)

PANASONIC FS-A1ST

★16ビット、PCM付

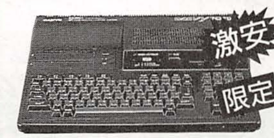
大好評



■¥87,800
大特価¥65,800(税別)

FS-A1STをお買い上げの方に限り、「死体置場で夕食を」あるいは「プログラムライブラリーNo.1・2・3・5」を1本300円にてサービス中です!!

SANYO PHC-70FD



激安 限定

■¥64,800
Dyna特価¥39,800(税別)

SONY HBD-F1

★MSX用3.5″
フロッピーディスクドライブ

■¥35,800
Dyna特価¥29,800(税別)

PANASONIC FS-PC1

★48ドット熱転写
カラープリンター



■¥59,800
Dyna特価¥46,800(税別)

SANYO PHC-70FD2 + CMT-A14F1

〈MSX2+&MSX用CRT〉
定価合計¥149,600
Dyna特価¥89,800(税別)

☎052-261-7830
東京☎03-5261-0076 (ハード部)

Call me!!

商品名	割引価格
Ys 2	5.850
Ys 3	6.550
ドラゴンスレーヤー	6.550
ウイザードリー 2〜3	7.350
アークス 2	6.600
ロードス島戦記	7.350
ブライ上巻	6.600
ピーチアップ総集編	5.100
SDスナッチャー	7.350
ルーンワース	6.600
クリムゾン 3	6.600
ガンシップ	7.350
琥珀色の遺言	7.350
ミスティー 1〜7	3.750
シンセサウルスVer.2	5.850
グラフサウルス	7.350
倉庫版パーフェクト	5.100
上海 2	5.100
銀河	5.100
麻雀刺客	7.300
メタルギア 2	5.850
電脳学園 1〜3	各6.600
妖魔降臨	5.850
星の砂物語	5.100
Deja	5.100
Foxy	5.100
うろつき童子	5.100
CanCanバニースペリオール	5.100
X'na	5.100
X指定	5.100
ポッキー	5.100
ドラゴンナイト	5.100
ドラゴンナイト 2	5.850
べろんちょ身体検査	5.100
DPS SG	5.100
あぶないてんぐ伝説	4.350

PC-88シリーズ

商品名	割引価格
機動戦士ガンダム〜タクティカルオペレーション	7.350
天と地と	7.350
KLAX	5.850
銀河英雄伝説+SET	8.700
銀河英雄伝説 2	7.350
信長の野望武将風雲録	7.350
斬〜夜叉円舞曲	7.350
ランペルール	7.350
大航海時代	7.350
三国志 2	11.100
維新の嵐	7.350
ジンギスカン	7.350
提督の決断	11.100
キャンペーン版大戦略 2	6.600
マスターオブモンスターズ	6.600
シュヴァルツシルト 1・2	各7.350
デュエル(CD付)	6.750
ティルナノーグ	6.600
ウイザードリー 1〜3	各7.350
ウイザードリー 4	9.600
ソーサリアン	7.350
ソーサリアンユーティリティー・シナリオ 1〜3	各2.850
Ys 3	6.550
ドラゴンスレーヤー 6	6.550
ダイナソア	6.550
クリムゾン 3	6.600
夢幻の心臓	6.600
ブライ上巻	6.600
ルーンワース	6.600
エメラルドドラゴン	6.600
サーク	6.600
サーク 2	6.600
ミスティー 1〜7	各3.750
琥珀色の遺言	7.350
上海 2	5.100
電脳学園 1〜3	各6.600
ピュア 2	5.100
ランス 2	5.100
DPS SG	5.100
X'na	5.100
イルミナ!	5.100
ドラゴンアイズ	5.100
X指定	5.100
ドラゴンナイト	5.100
ドラゴンナイト 2	5.850
Ray-Gun	5.100
Deja	5.100
Foxy	5.100
うろつき童子	5.100
ウエディングラプソティー	5.100
CanCanバニースペリオール	5.100

FM-TOWNSシリーズ

商品名	割引価格
LOOM	6.600
闇の血族	9.600
SimCity	6.600
大航海時代	8.850
信長の野望 戦国群雄伝	8.850
三国志 2	12.600
提督の決断	12.600
維新の嵐	8.850
スーパー大戦略	6.600
アフターバーナー	7.350
ポピュラス	9.600
イメージファイト	7.350
ターボアウトラン	7.350
スペースローグ	7.350
バブルボブル	7.350
ダンジョンマスター	6.600
ウルティマトリロジー	9.600
ドラゴンスレーヤー	6.550
デュアルターゲット	6.600
Zero	6.600
D-AGAIN	6.600
AYA	6.600
メリーゴーランド	6.600
オルゴール	9.600
倉庫番パーフェクト	5.100
麻雀悟空	6.600
テトリス	5.100
石道	5.100
ニュージーランドストーリー	7.350
DPS SG	5.100
遥かなるオーガスタ	9.600
エイトレイクスゴルフクラブ	4.350
ルージュ	5.100
ドラッケン	6.600
ルパン 3 世	7.350
囲碁 2	7.350
麻雀武蔵	7.350
四柱推命「四季」	18.750
ラストサバイバー	7.350
ソフトでハードな物語	7.350
ソフトでハードな物語 2	7.350

サプライ

商品名	割引価格
ノーブランド5″2HD	550
ノーブランド3.5″2HD	1.200
コニカ3.5″2DD	1.500
ブラックマウス(88、MSX2用)	4.100
マウス(98用)	3.000

バックアップツール

商品名	割引価格
ウイザード98V 3	18.550
ウイザード88	11.300
ファイルマスター98	16.500
ファイルマスター88	11.300
ファイルマスターMSX2	9.200
ファイルマスターX68	11.300
RATS&STAR+	15.600
アインシュタイン	68.000
フォーミュラ68K	18.550
天下無敵MSX2	2.000
影武写	2.000
SHADOW	2.000
バックアッププロ68K	2.000
TWINCOPY(98、88、68K、MSX2)	各2.000

特価コーナー!! 格安ソフト!!

商品名	割引価格
エルギーザの封印(MSX2)	1.500
ファミリースタジアム(MSX2)	3.000
魂闘羅(MSX2)	2.000
忍者くん 阿修羅の章(MSX2)	1.000
迷宮神話(MSX2)	1.500
ブルとマイティー危機一髪(MSX2)	1.000
コナミゲームコレクションスポーツ(MSX2)	1.500
コナミ占いセンセーション(MSX2)	2.500
信長の野望戦国群雄伝SW(MSX2)	4.000
信長の野望全国版(MSX2)	2.000
三国志(MSX2)	2.000
死体置場で夕食を(MSX2)	500
プログラムライブラリー 5 (MSX2)	600
上海 2 (X68)	3.000
スライミャー(X68)	3.000
まじゃべんちゃーねぎ麻雀(X1T)	600
Ys 2 (X1T)	1.000
ソーサリアンユーティリティー(X1T)	1.500
ソーサリアン追加シナリオ 1 (X1T)	1.000
バルバトゥスの魔女(88SR)	2.000
ワードラゴン(88SR)	2.000
ライトニングバッカス(88SR)	2.000
めいずくん(88SR)	2.000
ギャルヴォーズ(88SR)	600
バルバトゥスの魔女(88SR)	3.000
信長の野望戦国群雄伝(88VA)	3.000
水滸伝(88VA)	4.000
リガルード(98 5″)	1.000
死体置場で夕食を(98 5″)	500
タッグオブウォー(98 3.5″)	2.500
38万キロの虚空(98 3.5″)	3.000
神の聖都(98 5″、3.5″)	4.000

掲載商品はすべて27%OFF!!
リスト外商品やTOWNS、XITのソフトもますます充実!
10%〜30%OFFします(通常25%OFF)!
電話にてお気軽に在庫確認ください!



ダイナ

〒460 名古屋市中区
大須3-31-28
営業時間AM10:00
〜PM8:00(年中無休)
052-261-8080
(ソフト部)

〈キリトリ線〉

注文書 (MBM6月号)	注文商品名	メディア( )
お名前		TEL ( )
ご住所 〒		お持ちのパソコンの種類 本体名/ テレビ/ プリンター/

アイ・ツー創業祭
FM TOWNS徹底体験フェアin大阪ビジネスパーク
あなたの街がハイパーメディア都市になる

●日時 平成3年5月18日(土)19日(日)
●場所 TWIN21 MIDタワー1Fギャラリー(第1会場)
富士通プラザOBP1F(第2会場)
●時間 AM11:00〜PM6:00
★ご来場の方にはステキなグッズプレゼント!





■全国代金着払OK!
■日・祭日配送OK!

カード各種取り扱い

UC	JCB	VISA	AMEX

●FM TOWNSはあなたのプランにあわせて 毎月¥3,000のお支払いで買えちゃいます。

商品は今すぐお手元に!! 当日クレジットにてお申し込みの方は免許証もしくはパスポート・銀行お届け印をご持参下さい。

●業界No.1の低金利アイ・ツークレジットでらくらくお支払い。

支払回数	1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回	20回	24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回
手数料	2.0	2.65	3.8	5.5	6.6	7.75	9.9	10.5	11.2	16.0	17.3	22.6	26.4	29.2	30.5

宮沢りえ テレホンカードプレゼント!!



御買い上げ頂いた全てのお客様に富士通特製「宮沢りえテレホンカード」をプレゼント。

ノートパソコン
A4ファイルサイズに機能を凝縮
●電源ONですぐ使えるレジューム機能。
●誰でもすぐに使えるNBツール
FM Note Book FMR-50NBI MS DOS付
¥256,000
↓
¥??4,800

NEW ノートパソコン
軽さ990g、ジャストA4サイズ
●単3乾電池2本で、8時間稼動
●電源ONですぐ使えるレジューム機能
FM Note Book FMR-CARD
¥238,000
↓
¥??9,800

あなたが今、買おうと思っているノートブック型パソコンと比べてみてください!

ICメモリーカード ソフト続々登場

富士通パソコンショップ・FMショップ会会員店

FM・LABアイ・ツー

この春アイ・ツーがあなたに贈るBigプレゼント

ビッグプレゼントⒶ

1 FM TOWNS用特製パソコンラック and FM TOWNS用ソフト10本の中からお好きなもの1本
+
2 ●FM TOWNS用スーパージョイカード連射式 ●FM TOWNS用キーボードカバー ●FM TOWNS用マウスパット ●FM TOWNS用ブランドフロッピーディスク
+
3 アイ・ツーメンバーズカード 宮沢リエちゃんテレフォンカード 全国送料無料
+
4 ●CDケース

FM TOWNS新型Setを当店でお買上げのお客様には故障や不良の場合もご自宅まで全国出張サービス(修理)にお伺いいたします。

ビッグプレゼントⒷ

超有名ブランド 1家に1台
パーソナルファクシミリ1台

アイ・ツーからFM TOWNSユーザーへ最新情報をFAXさせて頂きます!

※40H・80Hをお求めの方はビッグプレゼントAもしくはBをお選び下さい。
20F Setの方はAをお届けします!

周辺機器ももちろんアイ・ツーで!! 消費税サービス

TOWNSユーザーに新製品ニュース!! チューナーユニット 消費税不要 ¥32,800 TOWNSのディスプレイでテレビが見れるようになった!

	定価	税込価格
プリンター FMPR353G(TOWNS用ケーブル付)	¥138,000	¥ 91,800
プリンター FMPR204B(TOWNS用ケーブル付)	¥ 80,000	¥ 48,800
RAM FMT-EM2M	¥100,000	¥ 73,800
RAM FMT-EM1M	¥ 60,000	¥ 45,800
モデムカード FMT-MD301	¥ 49,000	¥ 37,800
パーソナルモデム PM2400F	¥ 59,800	¥ 45,800
ビデオカードII FMT-412	¥ 40,000	¥ 30,800
ビデオカード FMT-411	¥ 35,000	¥ 26,800
MIDIカード FMT-401	¥ 35,000	¥ 26,800
ハンディカラーイメージスキャナー	¥ 89,800	¥ 68,800
カラーイメージスキャナ FMSC-611G (RS-232Cケーブル付)	¥198,000	¥139,800
アンプスピーカーシステム FMT-SP101	¥ 29,800	¥ 23,000

Setでお買い上げの方 全国どこでも 送料無料!!

新製品Set

FM TOWNSモデル20F 本体……¥323,000
FMT-DP533 ディスプレイ……¥ 69,800
FMT-KB101or 201 キーボード……¥ 20,000
システムソフトウェア標準添付 定価合計¥412,800
ビッグプレゼントⒶ or Ⓑプレゼント ¥318,000

FM TOWNS モデル40H 本体……¥473,000
FMT-DP533 ディスプレイ……¥ 69,800
FMT-KB101 or 201 キーボード……¥ 20,000
システムソフトウェア標準添付 定価合計¥562,800
ビッグプレゼントⒶ or Ⓑプレゼント ¥448,000

FM TOWNS80H 本体……¥623,000
FMT-DP533 ディスプレイ……¥ 69,800
FMT-KB101 or 201 キーボード……¥ 20,000
システムソフトウェア標準添付 定価合計¥712,800
ビッグプレゼントA or Bプレゼント ¥578,000

その他、テンキー付キーボード・親指シフト・プリンター、ディスプレイ 等々いろいろな商品がございます。お店・TELでご相談下さい!

毎月わずかなおこづかいでアイ・ツーなら FM TOWNSが手に入っちゃう。! アイ・ツー ラクラククレジット

FM TOWNS-20F……¥323,000
FMT-DP531……¥ 89,800　¥ 4,400×60回 ボーナス¥16,500×10回
FMT-KB105 or 205……¥ 30,000　¥ 8,000×36回 ボーナス¥16,500× 6回
FM PR-204B……¥ 80,000　¥12,000×24回 ボーナス¥16,500× 4回
FM60-711……¥ 6,800　¥19,900×15回 ボーナス¥28,000× 2回
¥29,300×12回 ボーナス ナシ
標準定価合計(税別)¥529,600➡アイ・ツー現金一括㊙大特価

FM TOWNS-20F……¥323,000
FMT-DP533……¥ 69,800　¥ 3,800×60回 ボーナス¥14,400×10回
FMT-KB101 or 201……¥ 20,000　¥ 7,000×36回 ボーナス¥14,300× 6回
ハビタット……¥ 6,800　¥10,000×24回 ボーナス¥20,100× 4回
FMT-MD202……¥ 30,000　¥20,000×12回 ボーナス¥33,600× 2回
¥ 0× 0回 ボーナス¥298,000×1回
標準定価合計(税別)¥449,600➡アイ・ツー現金一括㊙大特価

FM TOWNS-40H……¥473,000　¥ 4,100×60回 ボーナス¥18,800×10回
FMT-DP533……¥ 69,800　¥ 9,800×48回 ボーナス ナシ
FMT-KB105 or 205……¥ 30,000　¥12,200×36回 ボーナス ナシ
¥17,400×24回 ボーナス ナシ
標準定価合計(税別)¥572,800➡アイ・ツー現金一括㊙大特価　¥28,000×12回 ボーナス¥32,500× 2回

FM TOWNS-80H……¥ 62,300　¥ 6,500×60回 ボーナス¥24,400×10回
FMT-DP534……¥108,000　¥10,000×48回 ボーナス¥17,100× 8回
FMT-KB105 or 205……¥ 30,000　¥15,000×30回 ボーナス¥23,200× 5回
¥20,000×24回 ボーナス¥15,700× 4回
標準定価合計(税別)¥761,000➡アイ・ツー現金一括㊙大特価　¥25,000×18回 ボーナス¥28,800× 3回

お問い合わせ Tel.	大阪店 06-632-0012
東京店 03-3258-1198	ウルフ店 06-633-9812

アイ・ツーおすすめ オプションSet

TOWNS用プリンター
FM PR 204B・専用ケーブル
カットシートフィーダー ・プリンター用紙連続
プリンター用紙カット紙

ナント! 定価合計¥116,800
40%off ¥69,800 消費税不要

フロッピーディスク

	マクセル	フジ	3M	TDK	ノーブランド
5"2HD	¥ 880	¥ 820	¥ 840	¥ 850	¥ 560
5"2D		¥ 670			¥ 470
3.5"2HD	¥3,300	¥2,000	¥3,200	¥3,100	¥ 980
3.5"2DD		¥2,200			¥ 690

フロッピーディスク 10マイでの税込み価格です。

サプライ

PC-98用マウス……¥ 2,800
PC-88・MSX用マウス……¥ 3,980
ディスプレイフィルター14・15型……¥14,800
ディスプレイフィルターTOWNS用……¥14,800
ディスプレイフィルター21型用……¥14,800
キーボードカバー (PC-98・PC-88・X68000・FM TOWNS 各機種アリ)……¥ 2,000

マウスポケット……¥ 400
3.5インチ用クリーニングDISK……¥ 1,000
5インチ用クリーニングDISK……¥ 1,000
CD用ケース……¥ 4,000
5インチ100枚入用フロッピーケース……¥ 1,000
3.5インチ80枚フロッピーケース……¥ 1,000
10インチ連続プリンター用紙(1箱2,000枚)……¥ 3,200
15インチ連続プリンター用紙(1箱2,000枚)……¥ 3,500
10インチ連続プリンター用紙(200枚)……¥ 500
15インチ連続プリンター用紙(200枚)……¥ 600
A4カット紙(500枚・白)……¥ 750
A4カット紙(500枚・ピンク、グリーン、ブルー、イエロー各色)¥ 1,000
B5カット紙(500枚・白)……¥ 550
A5カット紙(500枚・ピンク、ブルー、グリーン、イエロー各色)¥ 850
JOYスティック……¥ 980
JOYスティック(速射機能付)……¥ 1,380

ボードコーナー

今売筋ヒットのコノ4つで勝負します。

	定価	税込販売価格
●メルコ EMJ-2000L(2M)	¥34,800	¥24,800
●メルコ EMJ-4000L(4M)	¥59,800	¥41,800
●I・Oデータ PIO-PC34FX-2M	¥37,000	¥26,800
●I・Oデータ PIO-PC34FX-4M	¥63,000	¥45,800

モデムコーナー

メーカー 商品名	定価	税込販売価格
●オムロン MD-24HS	¥98,000	¥73,800
●オムロン MD-24FS5	¥49,800	¥31,800
●オムロン MD-24FS4	¥44,800	¥29,800
●アイワ PV-A24VM5	¥44,800	¥27,800
●アイワ PV-A24V42	¥46,800	¥29,800
●アイワ PV-M24VM5	¥42,800	¥31,800
●インテグラ 通信POCOポコ	¥49,800	¥29,800

X68000 PRO SHOP アイ・ツー 充実のラインアップ

春です！新製品です！買い替えはいかがですか？

快速16MHZ 鮮烈デビュー！

XVI エクシヴィ

見て！聞いて！触って！
アイ・ツー 店頭にてデモソフト上映中。

- ●CPUクロック周波数スピードアップ。
- ●オンボードでメモリ等増設。
- ●拡張スロットフル活用可能。

アイ・ツーは新作ソフトを中心に多彩な使い方をX68ユーザーに提案します！

- グラフィックス Easy paint SX-68K 新発売
- データベース CARD PRO-68k Ver2.0 新発売
- ワープロ Maltiword 新発売
- 通信 Teleportion PRO-68K 新発売
- ミュージック Music studio PRO-68 Ver. 2.0 新発売

XVI CZ-634C/TN CZ-644C/TN 下取り交換ならグーンとおトク！

くわしくは☎にてお問い合わせ下さい！

Super Set

CZ-604 C/TN
CZ-606 C/TN
税込定価合計¥440,634
現金大特価 ¥291,600

- ¥ 4,000×60回 ボーナス¥14,000×10回
- ¥ 6,300×60回 ボーナス¥ ナシ
- ¥11,000×24回 ボーナス¥15,000× 4回
- ¥20,000×15回 ボーナス¥ ナシ
- ¥32,000×10回 ボーナス¥ ナシ

Super HD Set

CZ-623 C/TN
CZ-613 D/TN
税込定価合計¥651,990
現金一括特価 ¥429,800

- ¥ 5,000×60回 ボーナス¥26,000×10回
- ¥ 9,000×48回 ボーナス¥13,900× 4回
- ¥14,000×36回 ボーナス¥ ナシ
- ¥20,000×24回 ボーナス¥ ナシ
- ¥30,000×12回 ボーナス¥49,000× 2回

PROII Set

DZ-653 C/BK GY
CZ-603 D/BK GY
税込定価合計¥380,894
現金特価 ¥239,800

- ¥ 4,000×48回 ボーナス¥13,800× 8回
- ¥ 3,500×48回 ボーナス¥16,800× 8回
- ¥ 7,800×36回 ボーナス¥ ナシ
- ¥11,100×24回 ボーナス¥ ナシ
- ¥21,300×12回 ボーナス¥ サシ

SHARP X68000のことならアイ・ツー EXE CLUB

周辺機器もさらに充実!! 消費税無料！

品名	型番	定価	価格
RGBシステムチューナー	CZ-6TU-BK GY	定価¥ 33,100	¥ 25,800
高性能CRTフィルター	BF-68PRO	定価¥ 19,800	¥ 15,800
カラーイメージユニット	CZ-6VTI	定価¥ 69,800	¥ 53,800
カラーイメージスキャナー	CZ-8NSI	定価¥188,000	¥145,800
1MB増設RAMボード	CZ-6BE1B	定価¥ 28,800	¥ 21,800
2MB増設RAMボード	CZ-6BE2	定価¥ 79,800	¥ 61,800
MIDIボード	CZ-6BMI	定価¥ 26,800	¥ 20,800
ビデオボード	CZ-6BVI	定価¥ 21,000	¥ 16,800
トラックボール	CZ-8NTI	定価¥ 13,800	¥ 10,800
マウス・トラックボール	CZ-8NM3	定価¥ 9,800	¥ 8,100
マウス	CZ-8NM2A	定価¥ 6,800	¥ 5,800
インテリジェントコントローラー	CZ-8NJ2	定価¥ 23,800	¥ 18,800
ジョイカード	CZ-8NJI	定価¥ 1,700	¥ 1,580
アンプ内蔵スピーカーシステム	AN-S100	定価¥ 36,600	¥ 28,800
モデムユニット	CZ-8TM2	定価¥ 49,800	¥ 38,800

X68000専用プリンター勢ぞろい!!

品名	型番	定価	価格
ドットマトリックスカラープリンター・80ケタ	CZ-8PGI	定価¥130,000	¥ 99,800
ドットマトリクスカラープリンター・136ケタ	CZ-8PG2	定価¥160,000	¥123,800
ドットマトリクスプリンター・136ケタ	CZ-8PK10	定価¥ 97,800	¥ 75,800
24ドット熱転写カラー漢字プリンター	CZ-8PC3	定価¥ 65,800	¥ 49,800
48ドット熱転写カラー漢字プリンター	CZ-8PC4	定価¥ 99,800	¥ 59,800
48ドット熱転写カラー漢字プリンター 新発売	CZ-8PC5	定価¥ 96,800	¥ 74,800
カラーイメージジェット	IO-735X	定価¥248,000	¥198,000
カラービデオプリンター	CZ-6PVI	定価¥198,000	¥158,000

68買ったらEXEクラブに入ろう！

本体同梱の入会申込ハガキを送るだけで、無料入会。
☆メリット1：会員No.入り、オリジナル会員証電卓がもらえる。
☆メリット2：各種フェアご優待・イベントご案内等、数々の特典アリ。
☆メリット3：10月1日スタート！X68000の活用情報が手に入る「EXEおみこし活動」に参加できる!!

ステップアップサービス(有料)
「おみこしかつぎ人」制度も新設
EXEおみこし活動のお問い合わせはX68000EXEクラブ「おみこし活動隊」まで。
☎(06)886-0354
詳細はX68000販売店アイ・ツー店頭でポスター・おみこしpressをご覧ください。

NEC

●本体	定価	税込販売価格
PC-9801DX2/U2	¥318,000	¥205,800
PC-9801DX5/U5	¥468,000	¥308,000
PC-9801DA2/U2	¥448,000	¥319,800
PC-9801DA5/U5	¥598,000	¥423,800
PC-9801DS2/U2	¥358,000	¥254,800
PC-9801DS5/U5	¥508,000	¥356,800
PC-9801UF/UR	¥218,000	¥159,800
PC-9801UR20	¥348,000	¥247,800

●ディスプレイ	定価	税込販売価格
PC-KD854N	¥ 84,800	¥ 42,980
PC-KD881	¥118,000	¥ 77,800
PC-KD882	¥ 89,800	¥ 57,800
PC-TV354	¥110,000	¥ 69,800
PC-TV454	¥128,300	¥ 69,800
PC-TV455	¥148,000	¥ 89,800

●プリンター	定価	税込販売価格
PC-PR150VH	¥ 99,800	¥ 72,800
PC-PR201/80A	¥275,000	¥192,800
PC-PR201/65A	¥215,000	¥151,800
PC-PR201/60A	¥158,000	¥112,800
PC-PR201/45	¥ 95,000	¥ 69,800
PC-PR350	¥168,000	¥119,800
PC-PR150VL	¥ 84,800	¥ 62,800
PC-PR150T	¥ 64,800	¥ 49,800
PC-PR1000	¥259,000	¥182,800
PC-PR2000	¥451,000	¥312,800
PC-PR3000PS	¥620,000	¥425,800

エプソン

●本体	定価	税込販売価格
PC-386VR-STD	¥348,000	¥232,000
PC-386M-STD	¥328,000	¥238,000
PC-286VG-STD	¥268,000	¥173,000
PC-286C-STD (286CLUB)	¥168,000	¥128,000
PC-386NOTE-A	¥268,000	¥218,000
PC-286BOOK-STD	¥258,000	¥189,800

●プリンター	定価	税込販売価格
VP-2600PC	¥145,000	¥113,800
VP-1600PC	¥125,000	¥ 96,800
VP-960PC	¥118,000	¥ 89,800
XP-2000PC	¥198,000	¥149,800
AP-900PC	¥ 94,800	¥ 69,800
AP-600PC	¥ 64,800	¥ 52,800
HG-4000PC	¥198,000	¥149,800

Canonプリンター

機種	定価	価格
BJ-130J	¥198,000	¥115,800
BJ-10V	¥ 74,800	¥ 59,800
BJ-330J	¥198,000	¥178,000

●チノン IJK-112IIカスタム 定価¥49,800
インクジェットプリンター
税込販売価格 ¥39,800
先着15名の方に、ノート型パソコンとプリンターが入る純正キャリングケース(価定¥19,800)をプレゼント!!

激安販売に挑戦!! 売り切れの場合はゴメンサイ!!

アイ・ツーゲームソフト情報だ！ 春をさきどり

タイトル	機種	定価	税込価格
武将風雲録	PC-98	¥ 9,800	¥6,980
パロディウスだ！	X68	¥ 9,800	¥ 8,100
A列車で行こうIII	PC-98	¥12,800	¥ 9,300
栄冠は君に	X68	¥ 9,500	¥ 6,980
斬～夜叉円舞曲～	PC-98	¥ 9,800	¥ 6,980
銀河英雄伝説II	PC-88・98、X68	¥ 9,800	¥ 6,980
サークII	PC-98	¥ 9,800	¥ 6,980
黄金の羅針盤	PC-98	¥ 9,800	¥ 6,980
メルヘンメイズ	X68	¥ 8,800	¥ 7,250
シグナトリー	X68	¥12,000	¥ 9,900
メリーゴーランド	FM-T	¥ 8,800	¥ 6,980
ガンシップ	FM-T	¥11,800	¥ 9,100
ドラッケン	FM-T	¥ 8,800	¥ 6,980
HABITAT Ver2.1	FM-T	¥ 6,800	¥ 5,280
大航海時代	FM-T	¥11,800	¥ 9,180
おしゃれクッキングII	FM-T	¥14,800	¥12,200
エメラルドドラゴン	X68	¥ 9,800	¥ 6,980
カオスの逆襲	PC-98	¥ 9,800	¥ 7,580
大戦略III '90	PC-98	¥ 9,800	¥ 7,580
轟	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,100
ギャラクシーフォース2	FM-T	¥ 9,800	¥ 7,580
キャンペーン版大戦略II	X68	¥ 9,800	¥ 7,580
D	X68	¥12,800	¥ 9,880
ドラッケン	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,100
ブライ(下巻)	PC-98	¥ 9,800	¥ 7,580
シムシティ	PC-98、X68	¥ 9,800	¥ 7,580
ダイナリア	PC-88	¥ 8,700	¥ 6,750
ルーム	PC-98	¥ 8,800	¥ 6,780
ザック・マックラッケン	FM-T	¥ 8,800	¥ 6,780
戦極	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,100
ゾークI	PC-98	¥ 7,800	¥ 6,450
マスター オブ モンスターズII	PC-98	¥ 8,800	¥ 7,250
ロードモナーク	PC-98	¥ 9,800	¥ 7,580
プロンティス	PC-88	¥ 8,800	¥ 7,700
オルゴール	FM-T	¥12,800	¥10,500

ビジネスソフト

タイトル	機種	定価	税込価格
一太郎Ver4.3	PC-88	¥58,000	¥38,800
一太郎dash	PC-98	¥39,000	¥26,800
ロータス1-2-3R2.2J	PC-98	¥98,000	¥61,800
花子Ver2	PC-98	¥58,000	¥38,800
まいとーく	PC-98	¥28,000	¥16,800
NINJA3	PC-98	¥39,800	¥12,800
SX-WINDOW	X68	¥ 6,800	¥ 5,380
弥生II	PC-98	¥80,000	¥50,800
遊名人	PC-98	¥36,000	¥22,800
MS-Works	PC-98	¥40,000	¥27,800
サクセス	PC-98	¥68,000	¥39,800
NINJA3 PRO	PC-98	¥42,000	¥24,800
MS-DOS V3.3C基本セット	PC-98	¥ 9,800	¥ 6,980
アシストシリーズ	PC-98	¥ 9,700	¥ 7,480
PIEXE PLUS	PC-98	¥58,000	¥44,800
ターボC	PC-98	¥29,800	¥23,000

お買得!! 限定大処分市

タイトル	機種	定価	税込価格
あーくしゅ	PC-88	¥ 6,800	¥ 4,580
南海の死闘	X68	¥ 8,800	¥ 5,980
やじうまペナントレース	X68	¥77,800	¥ 6,980
ホワイトクリスマス	PC-88	¥ 5,800	¥ 4,180
アークスII	PC-98	¥ 8,800	¥ 6,380
DIOS	PC-98	¥ 9,800	¥ 6,980
エメラルド伝説	PC88・98	¥ 7,800	¥ 4,480
気分はぱすてるたっち	PC88・98	¥ 7,800	¥ 4,580

アイ・ツーのサポートは…

■初期不良交換は最長6ヵ月
(メーカー及びお買上時期によって異なりますのでお問い合せ下さい！)
新品ハード＆ソフトはメーカーより入荷後開梱せずにお客様にお渡ししますので万一動作不良の場合、同一商品の新品と交換させて頂きます！

■お支払方法は
1現金書留 2銀行よりのお振込み 3郵便局よりのお振込み 4商品お届けと引かえ代引といろいろ
3・4でお申し込みの方はハガキにて (4に限り代金引換え手数料が送料とは別に必要です)

ご住所 ご氏名 ㊞ TEL. ご注文商品名 数量 ソフトの場合機種、メディア 日曜配達 希望 もしくは希望ナシ お支払方法 B.K振込 〒振込 代金引換

〒542 大阪市中央区難波千日前6-7 西政ビル3F 株アイ・ツー 通販部宛

切手及び為替でのご送金はご遠慮下さい。

明記の上 株アイ・ツー大阪店へお申し込みの方は 三和銀行 難波支店(普) 3646352
株アイ・ツー東京店へお申し込みの方は 三和銀行 難波支店(普) 3646378
株アイ・ツーウルフ店へお申し込みの方は 三和銀行 難波支店(普) 3755500
郵便局 口座 大阪4-104341 口座名義 株アイ・ツー へご送金下さい。

■アイ・ツー・ラクラク・クレジット
お支払いはゆとりの毎月¥3,000～OK。手数料もグーンと超低金利。

■ボーナス1括・2括払いOK。
冬のボーナス1括払い、又は夏と冬に分けての2回払いOK。商品は今すぐお手元に！
頭金ゼロ・毎月のお支払いはナシ！

■下取り、買取りもOK！
現在お使いのパソコン・ビデオ・ワープロ・ソフトを利用してわずかな予算で新品パソコン・ビデオ・ワープロ・ソフトに買い替えはいかがですか？

■通販専用TELスタート!!
通信販売でのお申し込みの方は
大阪店にお問合せ・お申し込みの方は 06-632-0012へ
東京店にお問合せ・お申し込みの方は 03-3258-1198へ
ウルフ店にお問い合せ・お申し込みの方は 06-633-9812へ
にTEL下さい。専門スタッフがおまちしています。11:00～19:00まで

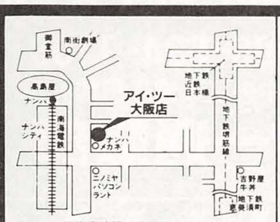
■全国配達(通販システム)万全体制!!
配達日、日曜・祝日、午前・午後の指定可能！
ゲームソフト2本までなら
本州・四国――¥ 700 北海道――¥1,000 沖縄――¥1,500
但し、ゲームソフト3本以上、ビジネスソフトをご希望の方および離島の方は、お問い合せ下さい。
パソコンソフトテレホンサービス開始(06)647-9810

特価情報TEL

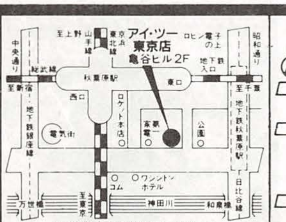


- ●パソコン・ワープロ……06-633-9800
- ●新品ソフト……06-647-9810
- ●中古パソコン……06-647-9820
- ●ファミコン(新品 中古)……06-634-1198

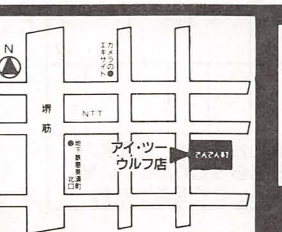
㊙ 誌面では制約があって出せない情報満載!!



■営業時間 AM11:00～PM8:00



■営業時間 AM10:00～PM7:30



年中無休

Information & Interface 株式会社アイ・ツー

大阪店/〒542 大阪市中央区難波千日前15－18 ☎06-632-0012
東京店/〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F ☎03-3258-1198
日本橋ウルフ店/〒556 大阪市浪速区日本橋東3－7－20 ☎06-633-9812

買取り実績 No.1!!

全国をネットするアイ・ツーリサイクルシステム

買取り方法

①まず売りたいソフトの買取り価格が変更になっていないか電話で確認してね。

②申し込み書に住所・氏名・年令・電話番号を書いてね。（18才未満の方は保護者の署名と印が必要です。）

③送金先の銀行・支店名・口座番号を記入してください。（郵便は、通帳記号と通帳番号を記入してください。）

④銀行か、郵便の通帳の名義人の方のお名前を記入してください。（フリガナをわすれないでね。）

⑤アイ・ツーで、買取り金額を計算して、3〜10日でお客様の口座へお届けします。

※申し込み書は必ず商品といっしょに送って下さい。

注意

- ソフトの箱・説明書がないと買取金額がマイナスになります。
  買取り価格が2,000円まで箱ナシ　500円マイナス　説明書ナシ　500円マイナス。
  買取り価格が5,000円まで箱ナシ　800円マイナス　説明書ナシ　800円マイナス。
  買取り価格が5,000円以上箱ナシ1,000円マイナス　説明書ナシ1,000円マイナス。
- ソフトに落書きや、よごれのひどいものは、買取り金額が、大幅にさがるか、買取り出来ません。
- 箱、説明書が破れている物や落書き、汚れのひどいものは、箱、説明書が無い物とみなします。
- PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアソフトは、箱、説明書が無い場合、買取り出来ません。
- 買取り価格は、常に変動しています。お電話にて御確認ください。
- ソフト5本以下の買取りは、400円の振込手数料がマイナスされます。
- 攻略本も買取りを行っていますが、破れている物や落書きのある物は、買取り出来ません。又、本だけの買取りは出来ません。
- お一人様2本まで//

安心確実の振込送金

送金手数料サービス（5本以上）

独自の高価買取査定システム

ファミコン

品名	買取価格
蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	¥2,000
★赤川次郎の幽霊列車	¥2,200
悪魔くん 魔界の罠	¥1,800
★悪魔城スペシャル	¥2,500
悪魔城伝説	¥1,500
アストロファング	¥1,500
アドベンチャーズ オブ ロロ	¥1,800
アドベンチャーズ オブ ロロ2	¥2,000
暴れん坊天狗	¥1,500
アフターバーナー	¥2,500
アメリカ大統領選挙	¥1,500
アルカノイド	¥1,500
イース	¥1,500
イース Ⅱ	¥1,800
怒 Ⅲ	¥1,500
★囲碁九路盤対局	¥3,000
★囲碁指南	¥3,200
★囲碁名鑑	¥3,000
★井崎修五郎の競馬必勝学	¥2,800
★維新の嵐	¥5,000
1942	¥1,500
1943	¥2,600
★井出洋介の実戦麻雀	¥2,800
★井出洋介の実戦麻雀 Ⅱ	¥3,000
イメージファイト	¥1,500
ウィザードリー	¥2,500
ウィザードリー Ⅱ	¥1,200
ウィザードリー Ⅲ	¥1,800
宇宙警備隊	¥1,500
ウルティマ Ⅱ	¥1,500
ウルトラマン倶楽部 Ⅱ	¥1,600
エアウルフ	¥1,500
★SDナイトガンダム外伝	¥2,800
SDガンダム2	¥1,800
★SDガンダム3	¥3,000
SD戦国武将列伝	¥2,400
SDヒーロー総決戦	¥1,800
SDバトル大相撲	¥1,800
エモやんの10倍プロ野球	¥1,600
エリュシオン	¥1,600
オーバーホライゾン	¥2,200
★オセロ	¥2,800
おそ松くん	¥2,000
おぼっちゃまくん	¥1,800
怪傑ヤンチャ丸	¥1,800
帰ってきた軍人将棋	¥1,500
かぐや姫伝説	¥1,600
かってにシロクマ	¥2,000
株式道場	¥2,400
亀の恩返し	¥1,500
仮面の忍者 花丸	¥1,500
★仮面ライダー倶楽部	¥2,400
川のぬし釣り	¥2,500
GUN-DEC	¥1,800
GUN-NAC	¥1,800
がんばれゴエモン2	¥1,800
がんばれゴエモン外伝	¥1,600
キテレツ大百科	¥1,800
★キャプテン翼 Ⅱ	¥2,400
究極タイガー	¥2,000
★究協ハリキリスタジアム Ⅲ	¥2,200
★キングオブキングス	¥2,000
ギャラガ	¥1,500

ファミコン

品名	買取価格
ギャラクシアン	¥1,500
★ぎゅわんぶらぁ自己中心派	¥2,800
★ぎゅわんぶらぁ自己中心派2	¥3,000
★クォーターバックスクランブル	¥2,500
孔雀王	¥1,500
孔雀王2	¥2,000
★グランドマスター	¥1,500
★グラディウス Ⅱ	¥2,000
クレイジー クライマー	¥1,800
グレムリン2	¥2,200
グレートタンク	¥1,600
★黒鉄ヒロシの勝馬伝説	¥2,500
クロスファイアー	¥1,500
ゲートイン馬券必勝学	¥2,800
ゲームパーティ	¥2,000
激亀忍者伝	¥2,000
激闘プロレス	¥1,800
ゲゲゲの鬼太郎2	¥1,500
★コズミックスポーツインソウル	¥2,400
コブラコマンド	¥1,500
コンフリクト	¥1,500
ゴーストバスターズ2	¥1,500
ゴジラ	¥2,400
五目並べ	¥2,500
ゴルビーのパイプライン大作戦	¥1,800
ゴルフ倶楽部バーディラッシュ	¥2,000
★ゴルフグランドスラム	¥3,200
ゴルフっ子オープン	¥1,500
サイドポケット	¥1,200
西遊記ワールド	¥1,500
西遊記ワールド Ⅱ	¥2,200
★サッカーウィナーズカップ	¥2,400
砂漠の狐	¥1,800
★三国志	¥3,200
★三国志 Ⅱ	¥6,000
三国志 中原の覇者	¥2,200
★サンサーラナーガ	¥3,300
ザ・ブラックバス	¥1,800
ザ・ブラックバス2	¥2,000
ザ・マネーゲーム2	¥2,000
サンリオカーニバル	¥1,800
★シャドウブレイン	¥2,000
シャッフルパックカフェ	¥2,200
★上海	¥2,400
上海2	¥2,200
ジャッキーチェン	¥2,400
ジャンピングキッド	¥1,800
新・里見八犬伝	¥1,800
神仙伝	¥2,000
★雀豪	¥2,800
★ジャンボ尾崎のホールインワン	¥2,500
柔道ウォリアーズ	¥1,500
★じゅうべえくえすと	¥2,600
★人生劇場 Ⅱ	¥3,500
スーパー魂斗羅	¥1,600
スーパーチャイニーズ2	¥2,000
★スーパーチャイニーズ3	¥3,000
スーパースタープロレスリング	¥2,200
スーパーマリオブラザーズ	¥1,800
★スーパーマリオブラザーズ3	¥3,200
★スーパーラクビー	¥2,800
★水滸伝	¥4,000
スペースインベーダー	¥2,200

ファミコン

品名	買取価格
スペースハリアー	¥1,800
SWAT	¥1,500
全米プロバスケット	¥2,000
ソフトボール天国	¥1,800
ソルスティス	¥1,800
タイトーグランプリ	¥2,200
タイトーバスケットボール	¥2,800
★大航海時代	¥5,500
武田信玄	¥1,800
武田信玄2	¥2,200
田代まさしのプリンセスがいっぱい	¥1,500
★タッチダウンフィーバー	¥2,500
★谷川浩司の将棋指南2	¥3,000
★谷川浩司の将棋指南3	¥3,500
★大戦略	¥3,200
ダイナマイトボール	¥1,800
★ダウンタウン熱血行進曲	¥3,000
★ダウンタウン熱血物語	¥2,800
脱獄	¥1,800
ダブルドラゴン	¥2,000
ダブルドラゴン2	¥1,800
★ダブルドラゴン3	¥3,200
ダンジョン&マジック	¥1,600
ダンジョンキッド	¥1,500
★ダークロード	¥2,000
高橋名人の冒険島	¥1,800
チェイスHQ	¥2,200
チップとデールの大作戦	¥1,800
チャンピオンシップボーリング	¥2,000
中華大仙	¥2,000
千代の富士の大銀杏	¥2,400
ツインイーグル	¥2,400
★ツインビー3	¥2,600
釣りキチ三平	¥1,500
★テクモボウル	¥2,400
テクモワールドカップサッカー	¥2,400
鉄道王	¥2,500
★テトリス	¥2,600
天地を喰らう	¥1,800
★天地を喰らう Ⅱ	¥3,300
10ヤードファイト	¥1,500
★ドクターマリオ	¥2,800
★トップガン	¥2,500
★トップガン2	¥2,800
ドラ・ドラ・ドラ	¥2,000
東風	¥2,400
ドナルドダック	¥2,000
ドラエモン	¥1,500
★ドラエモン ギガゾンビの逆襲	¥2,500
ドラゴンウォーズ	¥2,500
ドラゴンクエスト	¥2,000
ドラゴンクエスト Ⅱ	¥1,500
ドラゴンクエスト Ⅲ	¥1,500
★ドラゴンクエスト Ⅳ	¥1,800
ドラゴンボール2	¥1,200
ドラゴンボール3	¥1,800
★ドラゴンボールZ	¥2,800
ドラゴンファイター	¥1,500
★ドラゴンズレアー	¥2,400
ドンドコドン	¥1,800
ナイトライダー	¥1,800
★中嶋悟のF-1ヒーロー	¥2,800
ナポレオン戦記	¥1,500

ファミコン

品名	買取価格
★ナムコクラシック	¥2,600
★ナムコット麻雀 Ⅲ	¥2,000
なんてったってベースボール	¥1,600
日本一の名監督	¥2,000
ニチブツ麻雀 Ⅲ	¥2,000
忍者クルセイダース	¥1,800
忍者くん阿修羅の章	¥1,200
忍者じゃじゃ丸銀河大作戦	¥2,000
忍者らホイ／	¥2,000
忍者龍剣伝 Ⅱ	¥1,800
★虹のシルクロード	¥2,000
★NYニャンキース	¥1,800
★熱血高校ドッジボール部	¥3,000
★熱血高校ドッジボール部サッカー編	¥3,200
NORTH & SOUTH	¥1,500
信長の野望 全国版	¥2,000
★信長の野望 戦国群雄伝	¥5,000
ハイウェイスター	¥2,000
バトルスタジアム	¥2,400
ハットリス	¥2,000
★爆笑／愛の劇場	¥2,600
★爆笑人生劇場	¥2,800
爆笑スターものまね四天王	¥2,200
★バトルフリート	¥2,800
バットマン	¥2,400
バルダーダッシュ	¥1,500
パーフェクトボーリング	¥1,800
パーマン	¥2,200
パチ夫くん	¥2,500
★パチ夫くん2	¥2,800
★パチ夫くん3	¥3,200
パックマン	¥1,800
パラメデス	¥1,800
★パラメデス2	¥2,800
パラレルワールド	¥1,800
パリダカールラリー	¥1,800
★パロディウス	¥3,000
パワーサッカー	¥1,800
パンチアウト	¥2,000
飛龍の拳 Ⅲ	¥2,000
ビックリマンワールド	¥2,000
BIG FOOT	¥1,800
★ファイティングゴルフ	¥2,500
ファイナルファンタジー	¥2,400
ファイナルファンタジー Ⅱ	¥2,000
ファイナルファンタジー Ⅲ	¥1,500
ファイナルミッション	¥1,500
★ファイナルラップ	¥2,600
ファイアーエンブレム	¥1,500
★ファミコンウォーズ	¥2,800
★ファミコン将棋竜王戦	¥3,500
★ファミコン名人戦	¥3,000
ファミコン野球盤	¥1,600
ファミコン・トップマネージメント	¥3,200
ファミスタ'90	¥1,200
★ファミスタ'91	¥2,400
ファミリークイズ	¥1,800
★ファミリーサーキット	¥2,400
★ファミリーサーキット'91	¥3,800
ファミリージョッキー	¥1,600
★ファミリーテニス	¥1,800
ファミリーピンボール	¥1,600
ファミリーボクシング	¥1,600

キリトリセン

申し込み書　ベーマガ6月号

住所	〒	TEL	
氏名	年令	保護者	印
振込先	銀行 支店	郵便振替 通帳記号 通帳番号	都道府県 郵便局 の
口座	1.普通　2.当座		
口座名義	フリガナ		

※18才未満の方は必ず、保護者の署名と印をもらってください。無い場合は着払いにて返送します。

ここにないソフトも買取りしています。お電話ください。

新品・中古の通信販売もします。

送料 ソフト¥500より／ハード¥1,000より

買取り専用電話
通信販売専用電話 } 06-647-1198

ファミコンテレホンサービス専用　06-634-1198

送り先 〒542 大阪市中央区難波千日前6-7

㈱アイ・ツー通販部

これがアイ・ツーの4大特典だ!!

特典1 5本以上ソフトを送ってくれた人には、送料サービス。

特典2 5本以上ソフトを送ってくれた人には、1本につき100円UP。

特典3 ★を10本以上送ってくれた人には3,000円の特別ボーナス。

特典4 発売日より15日以内にソフトがとどけば通常買取り価格より500円UP。
(ゲームボーイ・ゲームギア ソフトは除く)

ゲームボーイ

品名	買取価格
アメリカ横断ウルトラクイズ	¥1,400
R・TYPE	¥1,500
★ウイザードリー外伝	¥2,500
SDガンダム外伝	¥1,600
F-1スピリット	¥1,600
F-1レース	¥1,400
鬼が島パチンコ店	¥1,500
★SAGA2	¥2,500
★スーパー桃太郎電鉄	¥3,000
スパルタンX	¥1,400
タートルズ	¥1,500
ちびまる子ちゃん	¥1,200
ツインビーだ!	¥1,400
テトリス	¥1,000
Dr. マリオ	¥1,600
ドルアーガの塔	¥1,400
熱血硬派くにお君	¥1,600
★信長の野望	¥2,500
バブルボブル	¥1,600
パワーミッション	¥1,000
ファミスタ	¥1,500
ボンバーボーイ	¥1,500

NEO・GEO

品名	買取価格
サイバーリップ	¥12,500
JOY JOY KID	¥10,000
スーパースパイ	¥12,500
ベースボールスターズ	¥11,000
ニンジャコンバット	¥12,000
マジシャンロード	¥10,000
リーグボーリング	¥11,000
ラギ	¥11,000

ゲームギア

品名	買取価格
サイキックワールド	¥1,500
ザ・プロ野球'91	¥1,500
G-LOC	¥1,500
スーパーゴルフ	¥1,800
上海Ⅱ	¥1,200
ジャンクション	¥1,500
タイトーチェイスHG	¥1,600
デビリッシュ	¥1,800
パターゴルフ	¥1,500
パックマン	¥1,500
ポップブレイカー	¥1,600
琉球	¥1,500

スーパーファミコン

品名	買取価格
スーパープロフェッショナルベースボール	¥4,800
ウルトラマン	¥4,400
F-ZERO	¥4,000
SDグレイトバトル	¥3,600
★エリア88	¥4,800
★ガデュリン	¥4,800
グラディウスⅢ	¥3,800
シムシティ	¥5,200
スーパーマリオワールド	¥4,000
★ジャンボ尾崎のホールインワン	¥4,400
ダライアスツイン	¥4,800
★ドラッケン	¥4,800
パイロットウイングス	¥4,000
★遥かなるオーガスタ	¥5,500
★BIG RAN	¥4,500
ファイナルファイト	¥4,200
ポピュラス	¥3,500
ボンバザル	¥3,000

ファミコン

品名	買取価格
★ファミリー麻雀	¥2,300
ファンタジーゾーン2	¥1,500
★フリートコマンダー	¥2,800
プレジデントの選択	¥3,000
プレデター	¥1,600
ヘビーバレル	¥1,600
ヘラクレスの栄光Ⅱ	¥1,500
ベガスコレクション	¥1,600
ベストプレープロ野球'90	¥2,000
ホームランナイター'90	¥1,800
北斗の拳Ⅲ	¥1,800
★北斗の拳Ⅳ	¥3,600
★ホトトギス	¥2,500
本将棋	¥2,200
本命	¥2,500
★ボールトゥフィニッシュ	¥2,500
★ボンバーマンⅡ	¥3,000
★マイト&マジック	¥3,000
まじかるキッズ どろぴー	¥1,800
麻雀倶楽部 永田町	¥4,200
麻雀大会	¥3,200
マーダクラブ	¥1,800
★まぁあじゃんべんちゃぁ麻雀戦記	¥2,000
マダラ	¥1,600
魔天童子	¥1,500
マジックダーツ	¥2,500
水島新司の大甲子園	¥2,600
ミッキーマウス	¥1,800
★ミニパッド	¥1,500
ムサシの冒険	¥2,200
明治維新	¥1,800
★女神転生Ⅱ	¥3,200
メジャーリーグ	¥1,600
メタルフレーム	¥2,200
★メタルマックス	¥2,000
メルヴィルの炎	¥1,200
モアイくん	¥2,000
燃えるお兄さん	¥1,800
燃えろプロサッカー	¥1,800
燃えプロ'90	¥2,200
★桃太郎伝説	¥2,600
★桃太郎電鉄	¥2,800
★森田の将棋	¥3,200
山村美紗 京都財テク殺人事件	¥2,600
四人打ち麻雀	¥2,400
ラグランジュポイント	¥3,200
リトルマジック	¥1,800
レーサーミニ四駆	¥1,800
霊幻道士	¥1,500
★レインボーアイランド	¥2,200
レジェンドオブヒーロー	¥1,800
ロードマン	¥1,500
★ロックマン	¥3,200
★ロックマン2	¥2,800
★ロックマン3	¥3,000
ロボコップ	¥1,800
★ワールドスーパーテニス	¥2,000
ワールドボクシング	¥2,000
ワイワイワールド2	¥2,000
★ワギャンランド	¥2,500
★ワギャンランド2	¥2,400
いただきストリート	¥3,000
ランペルール	¥5,200

PCエンジン

品名	買取価格
R・TYPEⅠ	¥1,000
R・TYPEⅡ	¥1,500
★アウトラン	¥2,800
★アフターバーナーⅡ	¥2,800
★アドベンチャーアイランド	¥2,800
暗黒伝説	¥1,600
アヴェンジャー(CD)	¥2,400
イメージファイト	¥2,000
★イースⅠ・Ⅱ(CD)	¥3,500
★イースⅢ(CD)	¥3,600
★1943改	¥3,000
★ヴァリスⅡ(CD)	¥2,500
★ヴァリスⅢ(CD)	¥3,000
うる星やつら(CD)	¥2,800
★エアロブラスター	¥2,600
★エグザイル 時の狭間に(CD)	¥3,200
★エターナル-シティ	¥3,500
エルディス(CD)	¥2,800
S.C.I	¥2,800
★F-1サーカス	¥3,400
★F-1トリプルバトル	¥3,200
オペレーションウルフ	¥2,600
★オルディネス(SG)	¥2,500
★ガタッシュ	¥3,000
改造町人シュビビンマン2	¥2,800
★GULCLIGHT-TDF2(CD)	¥2,400
キックボール	¥1,500
究極タイガー	¥1,600
★クイズアベニュー	¥2,800
★クイズまるごとTHEワールド(CD)	¥2,800
クラックス	¥2,000
コズミックファンタジー(CD)	¥2,400
★コズミックファンタジーⅡ(CD)	¥3,000
サーカスライド	¥2,500
★サイレント デバッカーズ	¥2,400
★ザ・プロ野球(CD)	¥2,800
★三国志 英傑天下に臨む(CD)	¥4,800
サンダーブレード	¥2,500
最後の忍道	¥2,400
★サイバーナイト	¥3,000
★将棋初段一直線	¥3,000
ジャッキーチェン	¥2,400
シンドバット 地底の魔宮	¥1,800
地獄めぐり	¥2,000
雀偵物語(CD)	¥2,400
スーパースターソルジャー	¥1,800
★スーパー大旋風(CD)	¥3,500
★スーパーダライアス(CD)	¥3,000
スーパーバレーボール	¥2,600
★スーパー桃太郎電鉄	¥3,000
★スプラッシュレイク(CD)	¥3,000
スプラッターハウス	¥1,800
関ヶ原	¥2,400
ゼビウス	¥2,500
★ゼロヨンチャンプ	¥3,000
ソルビアンカ(CD)	¥2,200
タイトーチェイス(CD)	¥1,800
大旋風	¥2,000
大地くんクライシス	¥2,500
★ダウンロードⅡ	¥2,500
TITAN	¥2,600
★ダライアスプラス	¥3,000
ダブルリング	¥2,000
★チャンピオンレスラー	¥2,800
超絶倫人ベラボーマン	¥1,800
★天外魔境ジライア(CD)	¥2,800
天聖龍	¥2,600
デコボコ伝説(CD)	¥2,400
デジタルチャンプ	¥1,800
デスブリンガー(CD)	¥1,800
デビルクラッシュ	¥2,500
★デッドムーン	¥2,400
★TVスポーツフットボール	¥3,200
虎への道	¥1,500
ドンドコドン	¥1,800
ナグザットオープン	¥2,400
ナグザットスタジアム	¥2,400
★熱血高校ドッジボール部PC	¥2,800
★ハイグレネーダー(CD)	¥3,400
バイオレントソルジャー	¥2,200
★バスティール(CD)	¥2,600
パズルボーイ	¥2,500
バーニングエンジェル	¥2,800
はにいいんざろーど	¥1,800
★パラソルスター	¥2,800
バットマン	¥2,400
パワーリーグⅢ	¥2,500
★パチ夫くん 幻の伝説(CD)	¥6,200
P47	¥2,000
PC原人	¥1,500
★ファイアープロレスリング	¥3,200
★ファイナルブラスター	¥2,500
★ファイナルマッチテニス	¥2,800
★フォーメーションサッカー	¥3,400
不思議の夢のアリス	¥2,600
★プロ野球ワールドスタジアム'91	¥2,500
★ヘルファイアー	¥2,800
ポピュラス	¥3,500
ボンバーマン	¥2,600
★麻雀学園 東間宗四郎	¥5,200
麻雀学園 マイルド	¥2,000
魔界プリンスどらぼっちゃん	¥2,600
★魔笛伝説アストラリウス(CD)	¥3,200
★魔晶伝説ラ・ヴァル(CD)	¥3,800
★マンホール(CD)	¥3,000
★マスター・オブ・モンスターズ(CD)	¥3,000
みつばち学園(CD)	¥2,000
★迷宮島スペシャル	¥3,000
メルヘンメイズ	¥2,400
モトローダーⅡ	¥3,000
桃太郎活劇	¥2,500
桃太郎伝説ターボ	¥1,600
★桃太郎伝説Ⅱ	¥2,000
USAプロバスケット	¥2,600
遊々人生	¥1,800
★ラストハルマゲドン(CD)	¥3,500
らんま1/2(CD)	¥2,500
ラビオ・レプススペシャル	¥2,400
レギオン(CD)	¥2,200
★レジェンド オブ ヒーロー トンマ	¥3,200
ワールドコート	¥1,800
ロードスピリッツ	¥2,800
ワールドビーチバレー	¥2,000
★ワラビー!!	¥2,500
★ワルキューレの伝説	¥2,800
コラムス	¥2,000
ハットリス	¥2,000

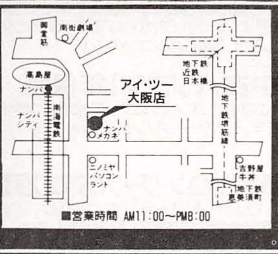
メガドライブ

品名	買取価格
アークス オデッセイ	¥2,800
アイラブミッキーマウス	¥2,200
★アフターバーナーⅡ	¥2,800
★アンビジョン オブ シーザー	¥3,200
★ヴェリスⅢ	¥2,800
★ヴェリテックス	¥2,800
ヴォルフィード	¥1,800
★エアロブラスター	¥3,000
★火激	¥3,600
ガイアレス	¥2,500
片山まさゆきの麻雀道場	¥2,800
★究極タイガー	¥2,800
キューティ鈴木のリングサイドエンジェル	¥2,500
クラックス	¥1,800
グラナダ	¥2,500
ゲイングランド	¥2,200
コラムス	¥2,500
サイバーボール	¥2,500
鮫・鮫・鮫	¥2,500
サンダーフォースⅢ	¥2,600
三国志烈伝・乱世の英雄たち	¥3,000
★斬 夜叉円舞曲	¥2,800
シャドーダンサー	¥2,600
★ジョーモンタナのフットボール	¥2,800
★ジノーグ	¥2,800
★シャイニング&ザ・ダグネス	¥3,000
★雀偵物語	¥2,800
スーパーエアウルフ	¥2,800
★スーパー大戦略	¥3,500
スーパーハングオン	¥2,000
★スーパーモナコGP	¥2,600
スタークルーザー	¥2,500
ストライダー飛龍	¥1,500
★ゼロウイング	¥3,000
大旋風	¥2,000
★ダライアスⅡ	¥3,000
デンジャラスシード	¥2,500
ディックトレーシー	¥2,400
★ディノランド	¥2,800
ハードドライビング	¥2,500
バーニングフォース	¥2,500
バトルゴルファー唯	¥2,500
★バハムート戦記	¥3,300
バットマン	¥2,000
ファイナルブロー	¥2,000
ファンタジースターⅡ	¥1,200
ファンタジースターⅢ	¥1,000
フェリオス	¥1,800
不思議の海のナディア	¥2,600
ヘルファイター	¥2,000
★魔物ハンター妖子 第7の警鐘	¥2,800
★マスター オブ ウエポン	¥3,200
ミッドナイトレジスタンス	¥2,800
武者アレスタ	¥2,500
ムーンウォーカー	¥2,400
メガパネル	¥1,800
モンスターレア	¥2,400
レインボーアイランド	¥2,500
★レッスルボール	¥2,800
★ワードナーの森 スペシャル	¥3,200
★ワールドカップサッカー	¥2,800
ゼロウイング	¥3,000

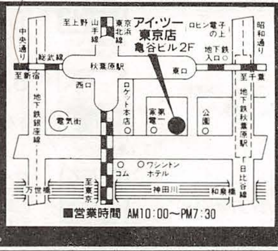
本体買取り

※付属品が全てありの価格です。 ※使用状態により変動します。

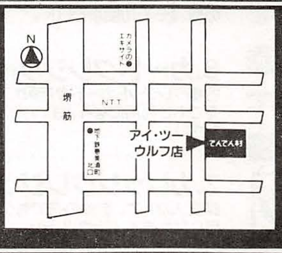
品名	買取価格
●スーパーファミコン	¥20,000
●ファミコン	¥ 5,500
●ディスクシステム	¥ 1,000
●旧ツインファミコン	¥10,000
●NEWツインファミコン	¥12,000
●PCエンジン	¥ 9,000
●コアグラフィックス	¥12,000
●スーパーグラフィックス	¥16,000
●PCエンジンシャトル	¥ 7,000
●CD-ROM²システムVer1.	¥21,000
●CD-ROM²システムVer2.	¥27,000
●PCエンジンGT	¥28,000
●メガドライブ	¥ 7,000
●ゲームギア	¥ 8,000
●LYNX	¥ 8,000
●NEO、GEO	¥20,000
●ゲームボーイ	¥ 6,500



■営業時間 AM11:00〜PM8:00



■営業時間 AM10:00〜PM7:30



年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

大阪店 〒542 大阪市中央区難波千日前15-18 ☎06-632-0012
東京店 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F ☎03-3258-1198
ウルフ店 〒556 大阪市浪速区日本橋東3丁目7-20 ☎06-633-9812



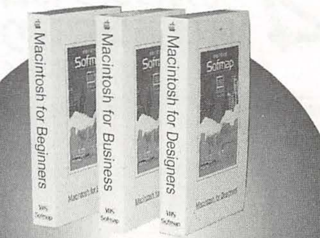
安心と安さを

ただ物を売るのではありません。
心を売るのでもありません。
私たちがお届けしたいのは満足感です。
お客様が何を望み、どう応えれば喜んでもらえるか。
私たち一人一人がいつもお客様の立場になって考える。
私たちの仕事はそこから出発しています。



●商品、20万円以上お買い上げのお客様には「PC-98入門編ビデオ」と「パソコン入門編」を。本体お買い上げのお客様には、「必読パソコン入門ガイドブック」をもれなく差し上げます。

5年保証
新品パソコン
ワープロ



●マッキントッシュを[illegible]万円以上お買い上げのお客様には、マックを100%活用するためのビデオソフト3種類(入門編、デザイナー編、ビジネス編)のうちお好きなソフトをプレゼント/ソフトのみご希望の方は、実費¥2,900にておわけしております。

※数に限りがございますので、品切れの際はご容赦下さい。

高価な品物だから、ショップも慎重に選びたい。

No.1 システム

No.1 下取りシステム

お持ちの機種を下取りに出して新品に買替えようと思っている方、ソフマップにご相談ください。買取り価格がどこよりも高く、新品の販売価格がどこよりも安いから、当然どこよりもお得な条件でお買求めいただけます。また、ご希望商品との差額をお持ちの商品券にてお支払いできます。

No.1 配送システム

1. 到着日指定、夜間配送システム
お客様のご都合に合わせ、指定日・指定時間に配送させていただきます。(機種によっては、夜間配送できないものがあります。)

2. 代金引換システム(要手数料)
係員が商品お届けの際、品物と引換えにお支払いください。

No.1 クレジットシステム

1.9ヶ月先からのお支払いOK!
スキップクレジットをご利用になれば、お客様のプランにあわせ1ヶ月から、最長9ヶ月先まで支払い開始月を遅らせることができます。

●9ヶ月先からのお支払いOK

2.月々¥1,000円からのお支払いOK!
月々のお支払い金額の設定が¥1,000円からOK。どこよりも格安です。

●月々¥1,000からのお支払いOK

3.84回払いもOK!
お客様のプランに合わせて、1回から最長84回までお好きな回数をお選びいただけます。

●1〜84回払いまでOK

業界No.1の低金利

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84
他社金利	3.0	4.0	5.0	7.0	9.0	11.0	13.5	14.5	16.0	21.0	23.5	31.0	32.0	35.5	38.5	−	−	−	−
Sofmap金利	2.5	3.5	3.5	6.0	6.0	9.0	12.0	12.0	12.5	17.5	17.5	22.0	23.0	28.5	29.5	36.0	38.0	42.5	45.5

4.ステップアップクレジット
お客様のプランに合わせて、毎月のお支払い金額を徐々に増やしていくシステムです。例えば1年目は¥3,000、2年目は¥6,000というように、ご自由に設定することができます。

●ステップアップクレジット

5.ボーナス10回払いもOK!
毎月の支払いは¥0。ボーナス時のみお支払いでクレジットがご利用できます。回数は1・2回の他、4・6・8・10回までOK。

●ボーナス1,2,4,6,8,10回払いOK

6.カードクレジット
各種クレジットカードが店頭だけでなく、通信販売でもご利用になれます。お気軽にお問合せください。

7.カレッジクレジット
保証人なしで、学生の方でもクレジットがご利用になれます。(20歳以上)

●カレッジクレジット

永久 買取り保証

No.1 サポートシステム

1.新品パソコン・ワープロ5年保証
メーカー保証が1年の場合、メーカー保証1年+マップ保証4年の計5年間の保証をいたします。

●新品パソコン5年保証

2.永久買取り保証
ソフマップでご購入されたパソコンならば、スクラップ寸前でもOK! どんなパソコンでもどこよりも高く買取ります。

●永久買取り保証

3.代替機無料貸出システム
コンピューター修理期間中、代替機を無料で貸出しいたします。

●代替機無料貸出システム

4.初期不良交換期間3ヶ月
万一、お届けした商品が不良品の場合、お買い上げ日より3ヶ月以内ならば即、同等品と交換いたします。(新品パソコンのみ)

●初期不良交換期間3ヶ月

5.中古パソコン1年保証
すべての中古パソコンにマップ保証がつきます。本体1年。モニター・プリンター・ワープロ6ヶ月。

●中古パソコン1年保証

6.新品パソコン・ワープロ買取り保証
お買い上げ日より1ヶ月以内であれば、必ず買取り保証金額にて下取り、買取り致します。

●新品パソコン買取り保証

お届けします。!!

SOFMAP INFORMATION

TV

日本テレビ、TBS、フジテレビ、テレビ朝日、テレビ東京、テレビ大阪、関西テレビ、朝日放送系列でCM放映中!!
直営15店舗



Apple 専門ショップ Mac Collection

とれたてUSA直輸入ソフトが目白押し。下取り交換も好評実施しております! すべてはマックコレクションにおまかせ下さい。あなたの期待を裏切りません。

直接御来店下さる方
東京 03-5256-2927
大阪 06-643-7541

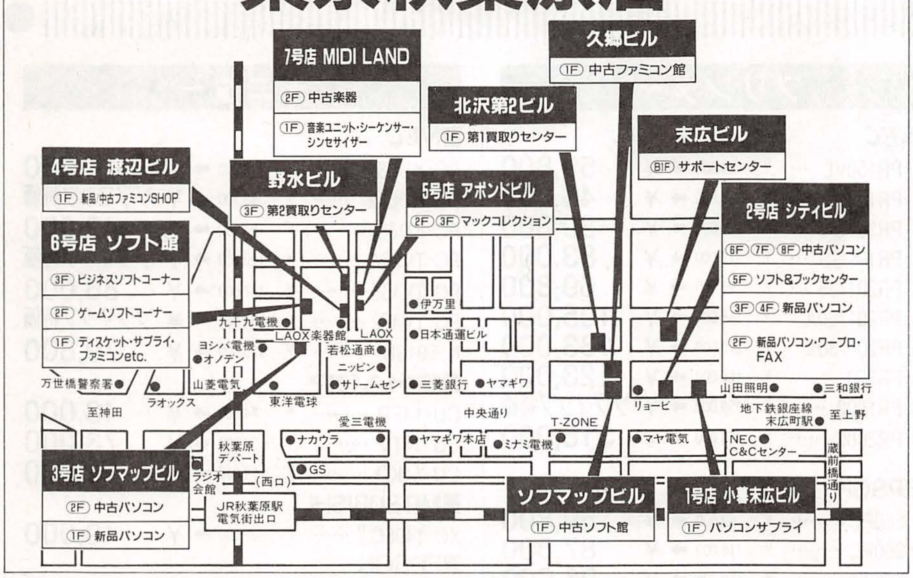
COMPUTER MUSIC PRO SHOP MIDI LAND

MIDI LANDでは、新品楽器から中古楽器まで何でも取り揃えてあります。他ではマネのできない豊富な品揃え。ビギナーからマニアのあなたまで、きっとご満足いただけます!

通信販売専用電話 0120-333-998 全国通話料金無料 AM11:50～PM8:00
店頭直通電話 03-5256-0477 FAX 03-5256-0413
下取り・買取りのお問い合わせ 03-5256-0407

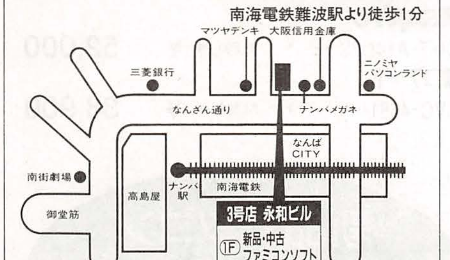
SOFMAP MAP GUIDE

東京秋葉原店



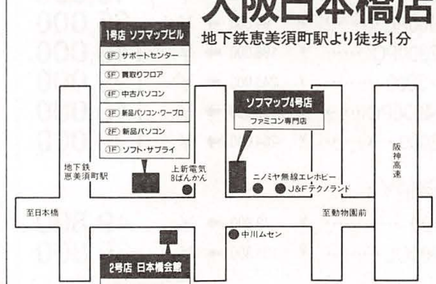
ファミコン専門店 大阪難波店

南海電鉄難波駅より徒歩1分



大阪日本橋店

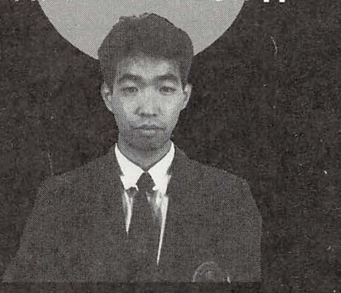
地下鉄恵美須町駅より徒歩1分



掲載の価格は4月20日現在のものです。
●価格は変動いたしますので、お申し込みの際は、必ずお電話にて御確認下さい。

Hello! Shop

店長さんこんにちは!!



3号館2F 中古フロア
店長 保科和久(ほしな)

初代PC-8801から最新の機種まで中古だったらこのフロアー。えっ、こんな物がある!!と目の保養(?)にもなりますよ。周辺機器もたくさんあります。
ご来店を心よりお待ちしております。

通信販売をご利用の方は

0120-110-833
大阪 06-633-7224
FAX 03-3253-4290

札幌011-865-7030 名古屋052-332-2117
仙台022-268-3405 広島082-222-0604
新潟025-222-6139 福岡092-752-0044
横浜045-311-3441 高松0878-34-8833
金沢0762-21-7045

店頭に直接来られる方は

東京 03-3258-3156
大阪 06-647-0562

24時間テレフォンサービス

03-3258-7910

フリーダイヤル 商品発送のお問合わせ
0120-08-0113

フリーダイヤル 故障・修理のお問合わせ
0120-11-0292

電話受付時間/年中無休 ●平日 AM11:00～PM8:00 ●日・祭日 AM10:00～PM7:00

振込先 三和銀行秋葉原支店(普)1012131 口座名義(株)ソフマップ

株式会社ソフマップ

〒101 東京都千代田区外神田3-15-6 小暮末広ビル1F
〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-17 ソフマップビル

大好評 5年保証 / 永久買取り保証 / オリジナルビデオプレゼント

NEC・EPSON corner コーナー

NEC PC-9801 UF

25%OFF



月々￥2,900から

標準価格￥218,000

Sofmap 特価￥155,000

￥2,900 × 84回	ボーナス なし
￥3,600 × 60回	ボーナス なし
￥4,200 × 48回	ボーナス なし
￥5,400 × 36回	ボーナス なし
￥6,000 × 24回	ボーナス ￥10,000 × 4回

NEC PC-9801UR



25%OFF

月々￥2,900から

標準価格￥218,000

Sofmap 特価￥155,000

￥2,900 × 84回	ボーナス なし
￥3,600 × 60回	ボーナス なし
￥4,200 × 48回	ボーナス なし
￥5,400 × 36回	ボーナス なし
￥6,000 × 24回	ボーナス ￥10,000 × 4回

NEC PC-9801DA



27%OFF

月々￥3,200から

標準価格￥448,000

Sofmap 特価￥319,000

￥3,200 × 84回	ボーナス ￥15,000 × 14回
￥4,600 × 60回	ボーナス ￥15,000 × 10回
￥8,400 × 48回	ボーナス なし
￥10,600 × 36回	ボーナス なし
￥15,300 × 24回	ボーナス なし

NEC PC-9801DX



38%OFF

月々￥1,800から

標準価格￥318,000

Sofmap 特価￥198,000

￥1,800 × 84回	ボーナス ￥10,000 × 14回
￥2,600 × 60回	ボーナス ￥10,000 × 10回
￥5,100 × 48回	ボーナス なし
￥6,200 × 32回	ボーナス なし
￥9,300 × 24回	ボーナス なし

NEC PC-9801NV



33%OFF

月々￥2,900から

標準価格￥248,000

Sofmap 特価￥165,000

￥2,900 × 84回	ボーナス なし
￥3,600 × 60回	ボーナス なし
￥4,300 × 48回	ボーナス なし
￥3,800 × 36回	ボーナス ￥10,000 × 6回
￥6,100 × 24回	ボーナス ￥10,000 × 4回

NEC PC-9801T modelF5



27%OFF

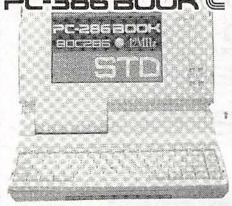
月々￥11,200から

標準価格￥1,150,000

Sofmap 特価￥839,000

￥11,200 × 84回	ボーナス ￥20,000 × 14回
￥15,600 × 60回	ボーナス ￥15,000 × 10回
￥18,100 × 60回	ボーナス なし
￥19,500 × 48回	ボーナス ￥15,000 × 8回
￥21,500 × 48回	ボーナス なし

EPSON PC-386BOOK L



標準価格￥378,000

Sofmap特価

EPSON PC-386S STD



22%OFF

月々￥3,400から

標準価格￥498,000

Sofmap 特価￥389,000

￥3,400 × 84回	ボーナス ￥20,000 × 14回
￥5,100 × 60回	ボーナス ￥20,000 × 10回
￥8,400 × 60回	ボーナス なし
￥7,500 × 48回	ボーナス ￥15,000 × 8回
￥10,000 × 48回	ボーナス なし

本体

■NEC

機種	標準価格	特価
PC-9801DX5	￥468,000	￥ソフマップ特価
PC-9801DA5	￥598,000	￥ソフマップ特価
PC-9801DA7	￥698,000	￥ソフマップ特価
PC-9801DS2	￥358,000	￥249,000
PC-9801DS/U2	￥358,000	￥249,000
PC-9801UR/20	￥348,000	￥259,000
PC-98HA	￥198,000	￥105,000
PC-9801T modelW2	￥548,000	￥365,000
PC-9801ns	￥298,000	￥195,000
PC-9801ns・H20	￥448,000	￥279,000
PC-H98modelU60-040	￥995,000	￥ソフマップ特価
PC-H98modelU100	￥2,150,000	￥ソフマップ特価

■EPSON

機種	標準価格	特価
PC-286VG・STD	￥268,000	￥165,000
PC-286BOOK	￥258,000	￥175,000
PC-286BOOK・H20	￥378,000	￥285,000
PC-CLUB (286C)	￥168,000	￥125,000
PC-ONE(286LP)	￥298,000	￥219,000
PC-386M・STD	￥328,000	￥219,000
PC-386VR・STD	￥348,000	￥215,000
PC-386NOTE A	￥268,000	￥215,000
PC-386G・STD	￥750,000	￥ソフマップ特価

プリンター

■NEC

機種	標準価格	特価
PC-PR150VL	￥84,800	￥59,800
PC-PR150T	￥64,800	￥46,000
PC-PR201GS	￥135,000	￥89,800
PC-PR101GS	￥115,000	￥83,000
PC-PR201/45	￥95,000	￥69,800
PC-PR201/60A	￥158,000	￥105,000
PC-PR201/80A	￥275,000	￥183,000
PC-PR350	￥168,000	￥123,000
PC-PR1000	￥259,000	￥ソフマップ特価
PC-PR2000	￥478,000	￥315,000

■EPSON

機種	標準価格	特価
VP-550PC	￥69,800	￥59,800
VP-960PC	￥118,000	￥87,000
VP-2050PC	￥158,000	￥95,000
AP-600PC	￥64,800	￥49,800
AP-900PC	￥94,800	￥65,000
XP-2000PC	￥198,000	￥149,000
FBP-3000	￥246,000	￥199,000
HG-4000PC	￥198,000	￥149,000
LP-3000	￥254,000	￥199,000

■star

機種	標準価格	特価
JP-100	￥79,800	￥49,800
JR-200CL	￥134,800	￥69,800

■Canon

機種	標準価格	特価
BJ-330J	￥190,000	￥ソフマップ特価
BJ-10V	￥74,800	￥ソフマップ特価
LBP-A404(リップスⅢ)	￥325,000	￥ソフマップ特価

モニター

■NEC

機種	標準価格	特価
PC-KD881	￥118,000	￥77,000
PC-KD882	￥89,800	￥ソフマップ特価
PC-KD854N	￥84,800	￥42,000
PC-TV354	￥102,600	￥ソフマップ特価
PC-TV455	￥147,000	￥86,000
PC-TV472	￥184,000	￥ソフマップ特価
N-5913U	￥120,000	￥79,800

■SHARP

機種	標準価格	特価
CU-14FD	￥74,800	￥43,000
CU-14TV	￥99,800	￥73,000
CU-14KD	￥89,800	￥55,000

■MITSUBISHI

機種	標準価格	特価
XC-1498CⅡ	￥107,000	￥49,000

■EPSON

機種	標準価格	特価
CR-4000	￥94,800	￥54,000
CR-5000	￥138,000	￥ソフマップ特価

■SANYO

機種	標準価格	特価
CMT-A14U2S	￥99,800	￥52,000

■コアード

機種	標準価格	特価
CVC-4681	￥84,800	￥38,900

新品パソコン 買取り保証

夏のボーナス一括払い受け付け中!!

金利0%

頭金¥0よりOK!! ボーナスのみ1・2・4・6・8・10回払いもOK!!

●価格に消費税は含まれておりません。

株式会社 ソフマップ TV

日本テレビ、TBS、フジテレビ、テレビ朝日 テレビ東京、テレビ大阪、関西テレビ、朝日放送系列でCM放映中! 直営15店舗

HDD

メーカー	型番	標準価格	ソフマップ価格
NEW 日本テクサ	RA-HC40SⅡ	¥98,000	➡¥ ソフマップ特価
NEW 日本テクサ	RA-HC80SⅡ	¥138,000	➡¥ ソフマップ特価
NEW 日本テクサ	VE-HC40SⅡ	¥98,000	➡¥ ソフマップ特価
NEW 日本テクサ	VE-HC80SⅡ	¥138,000	➡¥ ソフマップ特価
日本テクサ	STATION GT100	¥198,000	➡¥139,800
日本テクサ	STATION N40S	¥128,000	➡¥98,000
緑電子	Little Z 40	¥98,000	➡¥72,000
緑電子	Little LE40mkⅡ	¥98,000	➡¥62,000
緑電子	PS40	¥127,800	➡¥69,800
緑電子	PS90	¥197,800	➡¥119,800
テクノジャパン	PD-100GS	¥148,000	➡¥109,800
ICM	RC-40	¥98,000	➡¥77,000
ICM	HC-80	¥148,000	➡¥115,000
ICM	HC-130	¥178,000	➡¥139,800
ICM	Cフラット	¥108,000	➡¥82,000
ティアック	DD-101	¥208,000	➡¥ お電話にて

FDD

メーカー	型番	標準価格	ソフマップ価格
アクセル	FDC-378	¥59,800	➡¥47,000
アクセル	FDC-57	¥68,000	➡¥39,800
アクセル	FDC-58	¥98,000	➡¥49,800
アクセル	AFD-351	¥34,800	➡¥21,000
アクセル	AFD-352	¥57,800	➡¥35,000
アクセル	AFD-501	¥39,800	➡¥28,000
アクセル	AFD-502	¥62,800	➡¥42,000
緑電子	Little FS	¥39,800	➡¥26,800
緑電子	Little FW	¥59,800	➡¥39,800
緑電子	Little ZFS	¥39,800	➡¥29,800
緑電子	Little ZFW	¥98,000	➡¥45,800
コンピュータリサーチ	CRC-FD3.5SA	¥ —	➡¥29,000
コンピュータリサーチ	CRC-FD3.5WA	¥ —	➡¥44,000
コンピュータリサーチ	CRC-FD3.5N	¥ —	➡¥35,000
TEAC	FD-30S	¥39,800	➡¥26,800
高島	TZ-35S	¥39,800	➡¥23,000

RAMボード

メーカー	型番	標準価格	ソフマップ価格
メルコ	EMJ-2000L	¥34,800	➡¥26,000
メルコ	EMJ-4000L	¥59,800	➡¥44,500
メルコ	EXJ-2000L	¥32,000	➡¥24,000
メルコ	MRA-2000L	¥34,800	➡¥26,000
メルコ	MRA-4000L	¥59,800	➡¥44,500
メルコ	CJ-2000	¥49,800	➡¥34,800
メルコ	XMC-2000	¥29,800	➡¥22,500
メルコ	EMP-2000L	¥39,800	➡¥29,000
メルコ	RCS-2000	¥39,800	➡¥28,000
メルコ	RCS-4000	¥74,800	➡¥55,000
IOデータ機器	EP-286BOOK-2MB	¥55,000	➡¥38,500
IOデータ機器	PIO-DA134-4M	¥49,800	➡¥38,000
IOデータ機器	PIO-31SS-4M/S	¥75,000	➡¥60,000
IOデータ機器	PIO-PC34FX-2MA	¥37,000	➡¥26,800
IOデータ機器	PIO-98NT-2MB	¥38,000	➡¥27,500
IOデータ機器	PIO-DA134-8M	¥ —	➡¥ ソフマップ特価

マウス・モデム・切替器

■マウス

メーカー	型番	標準価格	ソフマップ価格
NEC	PC-9872R	¥10,000	➡¥8,000
EPSON	PC-286MS2	¥5,800	➡¥5,000
アクセル	MS-3 AUTO	¥8,900	➡¥5,980
東京ニーズ	TN-98B	¥5,800	➡¥2,480

■モデム

メーカー	型番	標準価格	ソフマップ価格
オムロン	MD-24FS7	¥64,800	➡¥45,500
オムロン	MD-24FS5	¥49,800	➡¥34,500
オムロン	MD-24FP5Ⅱ	¥42,800	➡¥29,900
オムロン	MD-24FN5	¥44,800	➡¥31,500
アイワ	PV-A24VM5	¥44,800	➡¥29,000
アイワ	PV-M24	¥39,800	➡¥26,000

■切替器

型番	標準価格	ソフマップ価格
MCS-21(RS232C切替)	¥4,980	➡¥3,980
MDP-31E(本体・プリンタ)	¥8,700	➡¥6,950
KSW-D15(本体2台↔アナログモニタ1台)	¥12,800	➡¥9,800

プランに合わせて自由自在!

ソフマップクレジットはベーシックな組合せにしてありますので、ご自分のプランに合わせ、必要なものを自由に追加できます。又、組合せやお支払い回数の変更も自由自在。あなたのパソコンライフに、ぜひソフマップクレジットをお役立てください。

25万円までのセット

月々¥2,500から

クレジット注文 No. 232

PC-9801UF〈本体〉……………… ¥ Sofmap 特価
PC-KD882〈15″カラーディスプレイ、ドットピッチ0.31〉……………… ¥ Sofmap 特価
ゲームソフト2本〈¥9,800 以下のお好みのソフト〉……………… ¥ Sofmap 特価
マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉……………… ¥ Sofmap 特価

標準価格 ¥332,400　Sofmap 特価 ¥227,500

月々	ボーナス
¥2,500×84回	ボーナス ¥10,000×14回
¥3,500×60回	ボーナス ¥10,000×10回
¥6,100×48回	ボーナス なし
¥7,800×36回	ボーナス なし
¥11,100×24回	ボーナス なし

月々¥3,000から

クレジット注文 No. 161

PC-98DO+〈本体〉……………… ¥ Sofmap 特価
PC-KD882〈15″カラーディスプレイ、ドットピッチ 0.31〉 ¥ Sofmap 特価
ゲームソフト 2本〈¥9,800 以下のお好みのソフト〉……………… ¥ Sofmap 特価
マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10枚〉……………… ¥ Sofmap 特価

標準価格 ¥392,400　Sofmap 特価 ¥265,000

月々	ボーナス
¥3,000×84回	ボーナス ¥10,000×14回
¥4,600×84回	ボーナス なし
¥5,800×60回	ボーナス なし
¥6,800×48回	ボーナス なし
¥8,700×36回	ボーナス なし

月々¥1,700から

クレジット注文 No. 187

PC-9801NV〈本体〉……………… ¥ Sofmap 特価
PC-9801N-19〈プリンタケーブル〉¥ Sofmap 特価
PC-PR150VL〈10″熱転写プリンタ〉¥ Sofmap 特価
マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉……………… ¥ Sofmap 特価

標準価格 ¥344,800　Sofmap 特価 ¥231,500

月々	ボーナス
¥1,700×60回	ボーナス ¥20,000×10回
¥5,000×60回	ボーナス なし
¥7,600×36回	ボーナス なし
¥10,900×24回	ボーナス なし
¥18,000×12回	ボーナス ¥15,000×2回

35万円までのセット

月々¥3,100から

クレジット注文 No. 145

PC-9801D×2/U2〈本体〉……… ¥ Sofmap 特価
PC-KD882〈15″カラーディスプレイ、ドットピッチ 0.31〉……………… ¥ Sofmap 特価
PC-PR201/45〈15″ドットインパクトプリンタ〉……………… ¥ Sofmap 特価
PC-9872R〈純正マクス〉………… ¥ Sofmap 特価
マクセルブランクディスケット… ¥ Sofmap 特価

標準価格 ¥517,800　Sofmap 特価 ¥332,300

月々	ボーナス
¥3,100×72回	ボーナス ¥20,000×12回
¥6,900×48回	ボーナス ¥10,000×8回
¥8,600×48回	ボーナス なし
¥10,900×36回	ボーナス なし
¥15,600×24回	ボーナス なし

月々¥2,800から

クレジット注文 No. 166

PC-9801DS2/U2〈本体〉………… ¥ Sofmap 特価
PC-KD882〈15″カラーディスプレイ、ドットピッチ0,31〉……………… ¥ Sofmap 特価
マクセルブランクディスケット… ¥ Sofmap 特価

標準価格 ¥452,800　Sofmap 特価 ¥301,500

月々	ボーナス
¥2,800×84回	ボーナス ¥15,000×14回
¥5,300×84回	ボーナス なし
¥6,500×60回	ボーナス なし
¥9,900×36回	ボーナス なし
¥14,200×24回	ボーナス なし

月々¥1,900から

クレジット注文 No. 93

PC-386M・STD〈本体〉…………… ¥ Sofmap 特価
CR-4000〈ドットピッチ 0,31, 14″カラーノングレア〉……………… ¥ Sofmap 特価
AP-900PC〈10″48 ドット熱転写カラープリンタ〉……………… ¥ Sofmap 特価
マクセルブランクディスケット〈3,5″2HD×10枚〉……………… ¥ Sofmap 特価

標準価格 ¥522,600　Sofmap 特価 ¥336,500

月々	ボーナス
¥1,900×84回	ボーナス ¥25,000×14回
¥3,400×72回	ボーナス ¥20,000×12回
¥5,900×60回	ボーナス ¥10,000×10回
¥7,600×60回	ボーナス なし
¥9,000×48回	ボーナス なし

45万円までのセット

月々¥2,400から

クレジット注文 No. 186

PC-9801DX2/U2〈本体〉………… ¥ Sofmap 特価
PC-KD881〈ドットピッチ 0,28, 15″カラーディスプレイ〉……………… ¥ Sofmap 特価
PC-PR201/45〈15″ドットインパクトプリンター〉……………… ¥ Sofmap 特価
ICM Cフラット〈40MB HDD〉… ¥ Sofmap 特価
マクセルブランクディスケット… ¥ Sofmap 特価

標準価格 ¥647,000　Sofmap 特価 ¥425,300

月々	ボーナス
¥2,400×84回	ボーナス ¥30,000×14回
¥4,200×60回	ボーナス ¥30,000×10回
¥8,200×72回	ボーナス なし
¥10,900×48回	ボーナス なし
¥18,300×24回	ボーナス ¥10,000×4回

月々¥3,000から

クレジット注文 No. 223

PC-9801DS2/U2〈本体〉………… ¥ Sofmap 特価
PC-KD881〈15″カラーディスプレイ, ドットピッチ 0,28〉……………… ¥ Sofmap 特価
EMJ-2000L〈EMS 対応：2MB 増設 RAM ボード〉……………… ¥ Sofmap 特価
HC-40〈40MB, SCSI〉………… ¥ Sofmap 特価
マクセルブランクディスケット… ¥ Sofmap 特価

標準価格 ¥623,800　Sofmap 特価 ¥438,500

月々	ボーナス
¥3,000×84回	ボーナス ¥25,000×14回
¥4,600×72回	ボーナス ¥20,000×12回
¥6,400×60回	ボーナス ¥15,000×10回
¥8,900×60回	ボーナス なし
¥10,600×48回	ボーナス なし

月々¥4,100から

クレジット注文 No. 112

PC-386S・STD〈本体〉………… ¥ Sofmap 特価
CR-4000〈ドットピッチ 0,31, 14″カラーノングレア〉……………… ¥ Sofmap 特価
XP-2000PC〈14″48 ドット, 漢字カラープリンタ〉……………… ¥ Sofmap 特価
XP-2000CSFS〈XP-2000 用シングルピンカットシートフィーダ〉……………… ¥ Sofmap 特価
PC-286MS2〈純正マウス〉……… ¥ Sofmap 特価
マクセルブランクディスケット〈5″2HD×10 枚〉……………… ¥ Sofmap 特価

標準価格 ¥827,600　Sofmap 特価 ¥618,000

月々	ボーナス
¥4,100×84回	ボーナス ¥40,000×14回
¥6,700×60回	ボーナス ¥40,000×10回
¥11,900×72回	ボーナス なし
¥15,200×36回	ボーナス ¥30,000×6回
¥22,300×24回	ボーナス ¥40,000×4回

45万円以上のセット

月々¥4,500から

クレジット注文 No. 220

PC-9801DA2/U2〈本体〉………… ¥ Sofmap 特価
PC-KD881〈ドットピッチ 0,28, 15″カラーディスプレイ〉……………… ¥ Sofmap 特価
CRC-FD3,5WA〈3,5″デュアルドライブ〉……………… ¥ Sofmap 特価
マクセルブランクディスケット… ¥ Sofmap 特価

標準価格 ¥633,800　Sofmap 特価 ¥441,500

月々	ボーナス
¥4,500×84回	ボーナス ¥20,000×14回
¥5,300×72回	ボーナス ¥20,000×12回
¥8,100×60回	ボーナス ¥10,000×10回
¥11,600×48回	ボーナス なし
¥14,700×36回	ボーナス なし

月々¥8,500から

クレジット注文 No. 200

PC-9801DA2/U2〈本体〉………… ¥ Sofmap 特価
PC-KD881〈ドットピッチ 0,28, 15″カラーディスプレイ〉……………… ¥ Sofmap 特価
LP-3000〈日本語ページプリンタ〉 ¥ Sofmap 特価
LP-3000ETC〈プリンターケーブル〉……………… ¥ Sofmap 特価
一太郎 Ver4,3〈日本語ページプリンタ〉……………… ¥ Sofmap 特価
マクセルブランクディスケット… ¥ Sofmap 特価

標準価格 ¥889,800　Sofmap 特価 ¥657,100

月々	ボーナス
¥8,500×60回	ボーナス ¥35,000×10回
¥6,900×72回	ボーナス ¥35,000×12回
¥11,500×84回	ボーナス なし
¥17,000×48回	ボーナス なし
¥19,200×36回	ボーナス ¥15,000×6回

月々¥3,800から

クレジット注文 No. 240

PC-9801UR/20〈本体〉………… ¥ Sofmap 特価
PC-KD881〈ドットピッチ 0,28, 15″カラーディスプレイ〉……………… ¥ Sofmap 特価
BJ-10V〈48 ドットノートサイズのバブルジェットプリンタ〉……………… ¥ Sofmap 特価
RCS-4000〈4MB EMS カード〉… ¥ Sofmap 特価
PC-9872R〈純正マウス〉………… ¥ Sofmap 特価
マクセルブランクディスケット〈3,5″2HD×10 枚〉……………… ¥ Sofmap 特価

標準価格 ¥609,300　Sofmap 特価 ¥458,500

月々	ボーナス
¥3,800×84回	ボーナス ¥25,000×14回
¥6,600×60回	ボーナス ¥20,000×10回
¥9,300×48回	ボーナス ¥15,000×8回
¥11,800×48回	ボーナス なし
¥15,000×36回	ボーナス なし

通信販売をご利用の方は　0120-110-833　大阪 06-633-7224

札幌 011-865-7030　仙台 022-268-3405　新潟 025-222-6139　横浜 045-311-3441　金沢 0762-21-7045
名古屋 052-332-2117　広島 082-222-0604　福岡 092-752-0044　高松 0878-34-8833

24時間テレフォンサービス 03-3258-7910

振込先 三和銀行秋葉原支店(普)1012131 口座名義(株)ソフマップ

電話受付時間/年中無休 ●平日 AM11:00〜PM8:00 ●日・祭日 AM10:00〜PM7:00

株式会社 ソフマップ

大好評 5年保証 / 永久買取り保証 / オリジナルビデオプレゼント

FUJITSU corner コーナー

ソフマップは、FM TOWNS強化中！



先着100名様

ただ今、FM-TOWNSをお買い上げのお客様にりえちゃんのテレカプレゼント！
（テレカのデザインは写真のものと異なる場合がございます。）

FM TOWNS



月々￥4,500から

FM-TOWNS-40H〈本体〉………………￥Sofmap 特価
FMT-DP534〈14"カラーディスプレイ，0.28ドットピッチ〉……￥Sofmap 特価
FMT-KB105/205〈テンキーボード〉……………￥Sofmap 特価
B276A010〈システムソフト〉……………￥Sofmap 特価
マクセルブランクディスケット〈3.5"2HD×10枚〉……￥Sofmap 特価

標準価格￥592,000　Sofmap 特価￥お電話にて

￥4,500 ×	84回	ボーナス	￥20,000 ×	14回
￥6,600 ×	48回	ボーナス	￥30,000 ×	8回
￥8,700 ×	72回	ボーナス	なし	
￥11,600 ×	48回	ボーナス	なし	
￥14,700 ×	36回	ボーナス	なし	

FM TOWNS



月々￥1,800から

FM-TOWNS-20F〈本体〉………………￥Sofmap 特価
FMT-DP533〈14"カラーディスプレイ，0.39ドットピッチ〉……￥Sofmap 特価
FMT-KB105/205〈テンキーボード〉……………￥Sofmap 特価
B276A010〈システムソフト〉……………￥Sofmap 特価
マクセルブランクディスケット〈3.5"2HD×10枚〉……￥Sofmap 特価

標準価格￥475,800　Sofmap 特価￥お電話にて

￥1,800 ×	84回	ボーナス	￥20,000 ×	14回
￥4,100 ×	72回	ボーナス	￥10,000 ×	12回
￥6,400 ×	60回	ボーナス	なし	
￥9,700 ×	36回	ボーナス	なし	
￥13,900 ×	24回	ボーナス	なし	

FM TOWNS



月々￥5,100から

FM-TOWNS-80H〈本体〉………………￥Sofmap 特価
FMT-DP532〈14"カラーディスプレイ〉……………￥Sofmap 特価
FMT-KB105/205〈テンキーボード〉……………￥Sofmap 特価
B276A010〈システムソフト〉……………￥Sofmap 特価
マクセルブランクディスケット〈3.5"2HD×10枚〉……￥Sofmap 特価

標準価格￥816,000　Sofmap 特価￥お電話にて

￥5,100 ×	84回	ボーナス	￥30,000 ×	14回
￥7,800 ×	72回	ボーナス	￥20,000 ×	12回
￥11,100 ×	72回	ボーナス	なし	
￥14,900 ×	48回	ボーナス	なし	
￥18,900 ×	36回	ボーナス	なし	

本体

FMR-CARD（JIS・親指シフト）…￥23,800 ➡￥お電話にて
FMR-50NB1（JIS・親指シフト）……￥238,000 ➡￥お電話にて

FM TOWNS 周辺機器

FMT-421（ビデオカード）…………￥40,000 ➡￥お電話にて
FM60-401（MIDIカード）……￥40,000 ➡￥お電話にて
FMT-SP101（アンプスピーカーシステム）￥29,800 ➡￥お電話にて
PB-02（プリントボーイⅡ）…………￥29,800 ➡￥お電話にて
1MB HM-01T（Hyper Memory）…￥32,800 ➡￥お電話にて
2MB HM-02T（Hyper Memory）…￥59,800 ➡￥お電話にて
90MB HD-90T（モッキンバード）…￥178,000 ➡￥お電話にて
FM-PR204B（プリンター）………￥80,000 ➡￥お電話にて

全国出張サービス

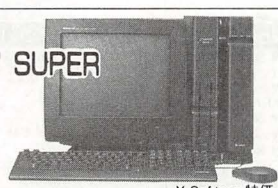
富士通FM－TOWNSをお買い上げのお客様に限り万一故障が生じた場合には、サービスマンが全国どこへでもお伺いいたします。



SHARP corner コーナー

大好評 5年保証 / 初期不良交換3ヶ月 / 新品パソコン買取り保証

SHARP X68000 SUPER



月々￥1,900から

CZ-604C-TN〈本体〉………………￥Sofmap 特価
CZ-606D-TN〈ドットピッチ0.31，14"カラーディスプレイ〉…￥Sofmap 特価
マクセルブランクディスケット〈5"2HD×10枚〉………￥Sofmap 特価

標準価格￥430,800　Sofmap 特価￥315,800

￥1,900 ×	60回	ボーナス	￥30,000 ×	10回
￥3,800 ×	84回	ボーナス	￥10,000 ×	14回
￥6,100 ×	72回	ボーナス	なし	
￥8,100 ×	48回	ボーナス	なし	
￥10,300 ×	36回	ボーナス	なし	

SHARP X68000 SUPER-HD



月々￥3,100から

CZ-623C-TN〈本体〉………………￥Sofmap 特価
CZ-613D-TN〈15"ドットピッチ0.31〉……………￥Sofmap 特価
マクセルブランクディスケット〈5"2HD×10枚〉………￥Sofmap 特価

標準価格￥636,000　Sofmap 特価￥464,000

￥3,100 ×	64回	ボーナス	￥30,000 ×	14回
￥4,600 ×	72回	ボーナス	￥25,000 ×	12回
￥7,600 ×	60回	ボーナス	￥15,000 ×	10回
￥8,100 ×	84回	ボーナス	なし	
￥10,100 ×	60回	ボーナス	なし	

SHARP X68000 PROⅡ-HD



月々￥3,200から

CZ-663C〈本体〉………………￥Sofmap 特価
CZ-605D〈15"カラーディスプレイ〉……………￥Sofmap 特価
マクセルブランクディスケット〈5"2HD×10枚〉………￥Sofmap 特価

標準価格￥513,000　Sofmap 特価￥376,000

￥3,200 ×	84回	ボーナス	￥20,000 ×	14回
￥4,800 ×	60回	ボーナス	￥20,000 ×	10回
￥6,500 ×	60回	ボーナス	￥10,000 ×	10回
￥9,000 ×	36回	ボーナス	￥20,000 ×	6回
￥12,300 ×	36回	ボーナス	なし	

SHARP X68000 XVI



月々￥2,600から

X68000 XVⅠ〈本体〉……………………368,000 ➡￥Sofmap 特価

￥2,700 ×	84回	ボーナス	￥15,000 ×	14回
￥3,100 ×	60回	ボーナス	￥20,000 ×	10回
￥6,500 ×	60回	ボーナス	なし	
￥7,700 ×	48回	ボーナス	なし	
￥9,800 ×	36回	ボーナス	なし	

X68000 周辺機器

CZ-8PC5-BK
〈48ドット熱転写カラー漢字プリンタ〉…………￥96,800 ➡￥77,000
CZ-8NS1
〈カラーイメージスキャナ〉……………￥188,000 ➡￥159,800
CZ-6VT1
〈カラーイメージユニット〉……………￥69,800 ➡￥59,000
CZ-8NJ2
〈インテリジェントコントローラ〉…………￥23,800 ➡￥19,800
CZ-6BE1
〈CZ-600C専用1MB増設RAMボード〉…………￥35,000 ➡￥29,750
PIO-6BE1-A〈CZ601C/611C/653C/652C/662C/663C用
1MB増設RAMボード〉……………￥25,000 ➡￥18,700
PIO-6BE2-2M
〈2MB増設RAMボード〉……………￥50,000 ➡￥37,500
PIO-6BE4-4M
〈4MB増設RAMボード〉……………￥88,000 ➡￥66,000
CZ-8NM2A
〈マウス〉……………………￥6,800 ➡￥5,780
CZ-8NM3
〈マウス・トラックボール〉……………￥9,800 ➡￥8,330
CZ-8NT1
〈トラックボール〉……………………￥13,800 ➡￥11,730
CZ-6BS1
〈SCSIボード〉……………………￥29,800 ➡￥25,330
CZ-245-LS
〈C Compiler〉……………………￥44,800 ➡￥38,000

ソフマップクレジット

1回～84回まで。月々¥1,000より9ヶ月先からのお支払いもOK

・価格に消費税は含まれておりません。

J-DMA 社団法人 日本通信販売協会正会員

株式会社 ソフマップ
T V
日本テレビ、TBS、フジテレビ、テレビ朝日 テレビ東京、テレビ大阪、関西テレビ、朝日放送系列でCM放映中！ 直営15店舗

Macintosh コーナー

Macintosh Classic



月々¥4,000から

Machintosh Classic 2MB/40HD〈本体〉 …… ¥Sofmap 特価
STYLIE WRITER …… ¥Sofmap 特価
プリンターケーブル …… ¥Sofmap 特価
マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉¥Sofmap 特価

標準価格 ¥407,000
Sofmap 特価 ¥323,500

¥ 4,000 × 84回	ボーナス	¥10,000 × 14回
¥ 4,500 × 60回	ボーナス	¥15,000 × 10回
¥ 6,700 × 48回	ボーナス	¥10,000 × 8回
¥ 8,300 × 48回	ボーナス	なし
¥10,600 × 36回	ボーナス	なし

Macintosh IIsi
2MB/40セット ¥598,000
（内蔵純正 40MB / 12″モニター / Apple キーボード (J)）

Macintosh IIci
2M/FDHD セット ¥834,000
（内蔵 80 MBHDD (NEC製) / 13″モニター / Apple キーボード (J)）

Macintosh IIfx
4M/FDHD セット ¥1,320,000
（内蔵100MB HDD (NEC製) / 13″モニター / Apple キーボード (J)）

プリンター

STYTE WRITER …… ¥98,000 ➡ ¥お電話にて
パーソナルレーザーライターLS ¥233,000 ➡ ¥お電話にて
GT-6000(+SCSIケーブル,ボード) ¥238,000 ➡ ¥178,000
Aboton interfax …… ¥128,000 ➡ ¥98,000
スーパーベイビー40MB ¥108,000 ➡ ¥69,800

ソフマッププロダクツオリジナルソフト

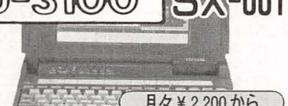
■DTP
Read IT …… ¥38,000 ➡ ¥お電話にて

■ユーティリティ
I CON IT …… ¥9,800 ➡ ¥お電話にて
マルチクリップ2.0(J) … ¥9,800 ➡ ¥お電話にて
STUFF IT DELUXE …… ¥14,800 ➡ ¥お電話にて

■グラフィック
Walk Through(E) …… ¥148,000 ➡ ¥お電話にて
VIDEO PAINT(J) …… ¥148,000 ➡ ¥お電話にて

TOSHIBA コーナー

TOSHIBA J-3100 SX-001



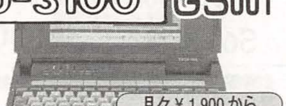
月々¥2,200から

J-3100-SX-001〈本体〉 …… ¥Sofmap 特価
J31BP-SS2〈セカンドバッテリー〉 …… ¥Sofmap 特価
マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉¥Sofmap 特価

標準価格 ¥273,000
Sofmap 特価 ¥199,500

¥ 2,200 × 72回	ボーナス	¥10,000 × 12回
¥ 4,300 × 60回	ボーナス	なし
¥ 6,600 × 36回	ボーナス	なし
¥ 9,400 × 24回	ボーナナ	なし
¥14,300 × 12回	ボーナス	¥20,000 × 2回

TOSHIBA J-3100 GS001



月々¥1,900から

J-3100GS-001〈本体〉 …… ¥Sofmap 特価
BJ-10V〈48ドットノートサイズのバブルジェットプリンタ〉 ¥Sofmap 特価
IFC-3100/1.5〈プリンタ・ケーブル〉 …… ¥Sofmap 特価
マクセルブランクディスケット〈3.5″2HD×10枚〉¥Sofmap 特価

標準価格 ¥283,300
Sofmap 特価 ¥204,000

¥ 1.900 × 84回	ボーナス	¥10,000 × 14回
¥ 2,800 × 60回	ボーナス	¥10,000 × 10回
¥ 4,400 × 60回	ボーナス	なし
¥ 6,700 × 36回	ボーナス	なし
¥ 9,600 × 24回	ボーナス	なし

J-3100 SGX101 …… ¥1,280,000 ➡ ¥お電話にて
J-3100 GT041 …… ¥598,000 ➡ ¥425,000
J-3100 GXS041 …… ¥798,000 ➡ ¥589,000
J-3100 SS002 …… ¥228,000 ➡ ¥149,000
J-3100 SS02E …… ¥328,000 ➡ ¥189,000
J-3100 SX002 …… ¥298,000 ➡ ¥229,000
J-3100 SX021 …… ¥368,000 ➡ ¥285,000
Dyna Priner …… ¥68,000 ➡ ¥49,800

ワープロ corner コーナー

大好評 5年保証　代替機 無料貸出　新品買取り 保証

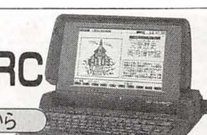
Canon キヤノワードN3



月々¥2,600から
標準価格 ¥168,000
Sofmap 特価 ¥お電話にて

¥2,600 × 60回	ボーナス	なし
¥3,100 × 48回	ボーナス	なし
¥3,900 × 36回	ボーナス	なし
¥5,600 × 24回	ボーナス	なし
¥8,900 × 12回	ボーナス	¥10,000 × 2回

NEC 文豪ミニ5RC



月々¥3,300から
標準価格 ¥218,000
Sofmap 特価 ¥153,000

¥3,300 × 60回	ボーナス	なし
¥4,000 × 48回	ボーナス	なし
¥5,000 × 36回	ボーナス	なし
¥7,200 × 24回	ボーナス	なし
¥11,900 × 12回	ボーナス	¥10,000 × 2回

Panasonic FW-U1J70



月々¥2,500から
標準価格 ¥155,000
Sofmap 特価 ¥115,000

¥2,500 × 60回	ボーナス	なし
¥3,000 × 48回	ボーナス	なし
¥3,800 × 36回	ボーナス	なし
¥5,400 × 24回	ボーナス	なし
¥10,200 × 12回	ボーナス	なし

NEC 文豪ミニ7RX



月々¥2,600から
標準価格 ¥198,000
Sofmap 特価 ¥119,000

¥2,600 × 60回	ボーナス	なし
¥3,100 × 48回	ボーナス	なし
¥3,900 × 36回	ボーナス	なし
¥5,600 × 24回	ボーナス	なし
¥8,900 × 12回	ボーナス	¥10,000 × 2回

SHARP WD-A351



月々¥3,700から
標準価格 ¥238,000
Sofmap 特価 ¥169,000

¥3,700 × 60回	ボーナス	なし
¥4,400 × 48回	ボーナス	なし
¥5,600 × 36回	ボーナス	なし
¥8,000 × 24回	ボーナス	なし
¥11,600 × 12回	ボーナス	¥20,000 × 2回

FUJITSU オアシスPOCKET



月々¥2,200から
標準価格 ¥128,000
Sofmap 特価 ¥お電話にて

¥2,200 × 60回	ボーナス	なし
¥2,600 × 48回	ボーナス	なし
¥3,300 × 36回	ボーナス	なし
¥4,700 × 24回	ボーナス	なし
¥8,800 × 12回	ボーナス	なし

■NEC
文豪ミニ 5RX …… 定価¥188,000 ➡ ¥115,000
■TOSHIBA
ルポ 95GP …… 定価¥228,000 ➡ ¥139,000
ルポ 95HP …… 定価¥248,000 ➡ ¥159,000
■Panasonic
FW-U1P 605Ai 定価¥188,000 ➡ ¥125,000
FW-U1S 88A i 定価¥173,000 ➡ ¥119,000
FW-U1S 77A i 定価¥153,000 ➡ ¥105,000
■Fujitsu
OASYS 30LXII 定価¥188,000 ➡ ¥お電話にて
OASYS 30SXII 定価¥198,000 ➡ ¥お電話にて
■Canon
キヤノワードα60 …… 定価¥198,000 ➡ ¥お電話にて
キヤノワードα260 … 定価¥168,000 ➡ ¥お電話にて
■SHARP
WD-A341 …… 定価¥198,000 ➡ ¥135,000
WV-700 …… 定価¥218,000 ➡ ¥149,000
■SONY
PJ-555 …… 定価¥178,000 ➡ ¥129,000
■CASIO
HW-9800 Ai …… 定価¥198,000 ➡ ¥お電話にて

通信販売をご利用の方は　0120-110-833　大阪 06-633-7224

札幌 011-865-7030　仙台 022-268-3405　新潟 025-222-6139　横浜 045-311-3441　金沢 0762-21-7045
名古屋 052-332-2117　広島 082-222-0604　福岡 092-752-0044　高松 0878-34-8833

24時間テレフォンサービス 03-3258-7910

振込先　三和銀行秋葉原支店(普)1012131 口座名義(株)ソフマップ

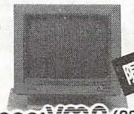
電話受付時間/年中無休　●平日 AM11:00～PM8:00　●日・祭日 AM10:00～PM7:00

株式会社 ソフマップ

中古パソコン1年保証 / 永久買取り保証 / オリジナルビデオプレゼント

USED中古パソコンcorner コーナー

中古



限定20台

NEC PC-9801VM2(386KB)

Sofmap特価 ¥85,000

本体

● PC-98(5インチ)

機種	価格
PC-9801DA2	¥225,000より
PC-9801DAS	¥415,000より
PC-9801DX2	¥178,000より
PC-9801DX5	¥315,000より
PC-9801DS2	¥225,000より
PC-9801DS5	¥378,000より
PC-98DO+	¥160,000より
PC-98DO	¥108,000より
PC-9801RA51	¥318,000より
PC-9801RA2	¥232,000より
PC-9801RA5	¥280,000より
PC-9801RS21	¥205,000より
PC-9801RX21	¥167,000より
PC-9801RX2	¥163,000より
PC-9801VX41	¥165,000より
PC-9801VX21	¥140,000より
PC-9801VX2	¥120,000より
PC-9801VM21	¥108,000より
PC-9801VM2(640K)	¥95,000より
PC-9801VM11	¥120,000より
PC-9801M2(640K)	¥59,000より
PC-9801VF(640K)	¥45,000より
PC-9801F2(640K)	¥29,000より

● PC-98(3.5インチ)

機種	価格
PC-9801CV21	¥160,000より
PC-9801ES2	¥245,000より
PC-9801EX2	¥165,000より
PC-9801UX21	¥146,000より
PC-9801UV21	¥130,000より
PC-9801UV2(640K)	¥100,000より
PC-9801UV11	¥112,000より
PC-98HA	¥90,000より
PC-9801UR	¥149,000より

● PC-98(ラップトップ)

機種	価格
PC-9801TmodelF5	¥629,800より
PC-9801TmodelW5	¥400,000より
PC-9801TmodelW2	¥270,000より
PC-9801LX5	¥260,000より
PC-9801LX2	¥172,000より
PC-9801LV22	¥116,000より
PC-981LTmodel21	¥52,800より
PC-98LT model1	¥245,000より
PC-9801NS-H20	¥105,000より
PC-9801N	¥145,000より
PC-9801NS	¥169,800より

● PC-8801 シリーズ

機種	価格
PC-88VA3	¥103,000より
PC-88VA2	¥65,000より
PC-8801mc/2	¥70,000より
PC-8801MA2	¥42,000より
PC-8801MA	¥39,000より
PC-8801FA	¥35,000より
PC-8801FE2	¥38,000より
PC-8801FE	¥35,000より
PC-8801MH	¥30,000より
PC-8801FH/30	¥28,000より
PC-8801MR	¥27,000より
PC-8801FR/30	¥25,000より
PC-8801SR/30	¥25,000より

EPSON

機種	価格
PC-386VR・STD	¥198,000より
PC-386V・STD	¥260,000より
PC-386M・STD	¥199,800より
PC-386LS・STD	¥260,000より
PC-286VX・STD	¥169,000より
PC-286VF・STD	¥138,000より
PC-286VE・STD	¥128,000より
PC-286VS・STD	¥145,000より
PC-286UX・STD	¥132,000より
PC-286LS・STD	¥178,000より
PC-286LE・STD	¥98,000より
PC-286L・STD・N	¥88,000より
PC-286L・STD・S	¥82,000より
PC-286BOOK・STD	¥150,000より
PC-286NOTE・F(1.25M)	¥98,000より

SHARP

● X-68000シリーズ

機種	価格
SUPER-HD セット(CZ-613D)	¥368,000より
EXPERT2 セット(CZ-602D)	¥298,900より
EXPERT セット(CZ-602D)	¥254,800より
PROII セット(CZ-611D)	¥255,000より
PRO セット(CZ-603D)	¥209,800より
ACE-HD セット(CZ-611D)	¥259,800より
ACE セット(CZ-601D)	¥228,000より
X-68000 セット(CZ-600D)	¥198,000より

FuJitsu

機種	価格
FM-TOWNS・2H+DP532	¥247,800より
FM-TOWNS・2F+DP531	¥180,000より
FM-TOWNS・2+DP531	¥163,000より

TOSHIBA

機種	価格
J-3100SS(02E)	¥152,000より
J-3100SS(002)	¥99,000より
J-3100SS(001)	¥69,800より
J-3100GS001	¥118,000より
J-3100SX001	¥165,000より
J-3100SX002	¥198,000より

プリンター

● NEC

機種	価格
PC-PR201V	¥85,800より
PC-PR201X	¥133,800より
PC-PR201G	¥55,800より
PC-PR101E	¥42,000より
PC-PR101F2	¥38,800より
PC-PR101TL3	¥34,800より
PC-PR150V	¥48,000より
NM-9950Ii	¥69,000より
NM-9700	¥35,800より

● EPSON

機種	価格
HG-2000	¥69,800より
VP-2000	¥63,800より
VP-1500	¥67,800より
VP-135EX	¥46,800より
VP-900	¥58,000より
AP-800	¥49,800より

● etc

機種	価格
BR-2415	¥45,000より
AR-2410	¥36,800より
BJ-130J	¥89,800より
BJ-10V	¥40,000より

モニター

● NEC

機種	価格
PC-KD854N	¥31,000より
PC-KD853N	¥39,000より
PC-KD854	¥24,000より
PC-KD853	¥34,000より
PC-KD851	¥34,800より
PC-KD551K	¥25,000より
PC-KD882	¥46,000より
PC-TV472	¥109,800より
PC-TV454	¥43,000より
PC-TV353	¥46,000より
PC-8853N	¥23,000より
N-5924	¥92,800より
N-5913	¥49,800より

● SHARP

機種	価格
CU-14FD	¥30,000より
XC-1498C2	¥39,000より

ワープロ

● NEC

機種	価格
PWP-170RX(文豪ミニ 7RX)	¥85,000より
PWP-50RX(文豪ミニ 5RX)	¥92,800より
PWP-50RD(文豪ミニ 5RD)	¥69,800より

● TOSHIBA

機種	価格
JW-95HP(Rupo95HP)	¥120,000より
JW-95GP(Rupo95GP)	¥108,000より
JW-90B(Rupo90B)	¥57,800より
JW-88F(Rupo88F)	¥52,000より

● FUJITSU

機種	価格
OASYS30AX	¥87,800より
OASYS30AXII	¥125,000より
OASYS30SXII	¥105,000より
OASYS30SX	¥64,800より

● SHARP

機種	価格
WD-A320(書院)	¥73,800より
WD-A310(書院)	¥72,000より

● CANON

機種	価格
CW-A5(a50)	¥95,000より
CW-350(a35C)	¥69,000より

● SONY

機種	価格
PJ-1000(PRODUSE)	¥59,800より

● Panasonic

機種	価格
FW-U1P603A. X	¥72,000より
FW-U1P503A. X	¥65,800より

買取りのみの方もお電話お待ちしています。

お送りになられる方、又は〔直接東京店に来られる方 0120-110-994〕〔直接大阪に来られる方 06-641-8801〕

お持ちのパソコンを高額にて買取り、お好きな機種と交換致します。

買取り・下取り交換の商品の送り先
〒133 東京都江戸川区本一色3-27-16
(株)ソフマップ買取りセンター

Version up 下取り差額表

- この表にのっていない商品についてはお電話にてお問合せくださ
- 下取り差額は随時変動します。お電話にて確認してください。
- 下取り差額のお支払いはクレジットを御利用になれます。
- 下取り、買取りの査定は無料です。
- パソコン以外の周辺機器、ソフト、書籍等の買取りも行っています。

あなたが今、ほしい機種(新品)　4月20日現在

あなたが今、お持ちの機種

下取り機種	PC-9801 UF の場合 交換差額	PC-9801 DA の場合 交換差額	PC-9801 DX の場合 交換差額	PC-9801 nV の場合 交換差額	PC-CLUB の場合 交換差額	PC-386M STD の場合 交換差額	CZ-623C の場合 交換差額	FM-TOWNS 20F の場合 交換差額	J-3100SX 001 の場合 交換差額
PC-9801RX21	¥3,000	¥160,000	¥38,000	¥9,000	¥おつり35,000	¥63,000	¥205,000	¥68,000	¥29,000
PC-9801VM21	¥63,000	¥220,000	¥98,000	¥69,000	¥25,000	¥123,000	¥265,000	¥128,000	¥89,000
PC-9801CV21	¥43,000	¥200,000	¥78,000	¥49,000	¥5,000	¥103,000	¥245,000	¥108,000	¥69,000
PC-9801EX2	¥3,000	¥160,000	¥38,000	¥9,000	¥おつり35,000	¥63,000	¥205,000	¥68,000	¥29,000
PC-9801NS	¥23,000	¥180,000	¥58,000	¥29,000	¥おつり15,000	¥83,000	¥225,000	¥88,000	¥49,000
PC-286VX・STD	¥13,000	¥170,000	¥48,000	¥19,000	¥おつり25,000	¥73,000	¥215,000	¥78,000	¥39,000
PC-286L・F・STD	¥63,000	¥220,000	¥98,000	¥69,000	¥25,000	¥123,000	¥265,000	¥128,000	¥89,000
PC-88VA3	¥103,000	¥260,000	¥138,000	¥109,000	¥65,000	¥163,000	¥305,000	¥168,000	¥129,000
PC-8801MA2	¥127,000	¥284,000	¥162,000	¥133,000	¥89,000	¥187,000	¥329,000	¥192,000	¥153,000
CZ-652C	¥33,000	¥190,000	¥68,000	¥39,000	¥おつり5,000	¥93,000	¥235,000	¥98,000	¥59,000
CZ-600C	¥43,000	¥200,000	¥78,000	¥49,000	¥5,000	¥103,000	¥245,000	¥108,000	¥69,000
J-3100SS・001	¥105,000	¥262,000	¥140,000	¥111,000	¥67,000	¥165,000	¥307,000	¥170,000	¥131,000
FM-TOWNS. 2	¥83,000	¥240,000	¥118,000	¥89,000	¥45,000	¥143,000	¥285,000	¥148,000	¥109,000

お支払いは商品到着の時に。
便利な代金引換えシステム(要手数料)
クレジット振込・多彩なお支払い方法

JADMA 社団法人 日本通信販売協会正会員

●価格に消費税は含まれておりません。

株式会社 ソフマップ
T V
日本テレビ、TBS、フジテレビ、テレビ朝日 テレビ東京、テレビ大阪、関西テレビ、朝日放送系列でCM放映中! 直営15店舗

ソフト corner コーナー ゲームソフトならおまかせ!!

PC-9801

	定価	ソフマップ特価
・アマランス	¥ 8,800	¥ 6,420
・ウイザードリーV	¥ 12,800	¥ 10,240
・AI囲碁3	¥ 14,800	¥ 11,100
・A列車で行こうIII	¥ 12,800	¥ 9,600
・F-15ストライクイーグルII	¥ 10,800	¥ 7,880
・栄冠は君に	¥ 9,500	¥ 6,930
・エメラルドドラゴン	¥ 9,800	¥ 7,150
・億万長者II	¥ 9,800	¥ 7,150
・銀河英雄伝説II	¥ 9,800	¥ 7,150
・クォータースタッフ	¥ 9,800	¥ 7,840



グランプリサーカス
¥9,800
¥7,350

	定価	ソフマップ特価
・グランプリサーキットデータvol1~5	¥ 4,800	¥ 3,500
・グランプリパワーアップキット	¥ 4,800	¥ 3,500
・鋼鉄の騎士	¥ 7,800	¥ 5,850
・Xak(サーク)II	¥ 8,800	¥ 5,800
・サイレントメビウス	¥ 14,800	¥ 10,800
・the Manhole	¥ 9,700	¥ 7,080
・シムシティー	¥ 9,800	¥ 7,350
・雀皇登龍門	¥ 9,800	¥ 7,150
・将棋初段一直線	¥ 14,800	¥ 10,800
・スパン オブ ドリーム	¥ 12,800	¥ 9,340
・大戦略III'90	¥ 9,800	¥ 7,150
・大戦略III'90(パワーUPキット)	¥ 5,000	¥ 3,650
・大戦略III'90(マップコレクション)	¥ 5,000	¥ 3,650
・ダンジョンマスター	¥ 9,800	¥ 7,890
・続ダンジョンマスター	¥ 9,800	¥ 5,980
・ディスクステーション#1~2	¥ 3,980	¥ 2,980
・ディスクステーションEX#1	¥ 3,980	¥ 2,980
・ドラゴンウォーズ	¥ 9,800	¥ 7,840
・ドラゴンスレーヤー	¥ 8,700	¥ 6,350
・DRAKKHEN	¥ 9,700	¥ 7,270
・トンネルズ&トロールズ	¥ 9,800	¥ 7,840
・NAVITUNE	¥ 8,800	¥ 6,420



信長の野望 武将風雲録
¥9,800
¥7,350

	定価	ソフマップ特価
・遥かなるオーガスタ	¥ 12,800	¥ 9,340
・ファーストクィーンII	¥ 8,800	¥ 6,600
・ファンタジーIV	¥ 9,800	¥ 7,840
・ブライ(下巻)	¥ 9,800	¥ 7,350
・ブリッツクリーク	¥ 9,800	¥ 7,150
・プリンスオブペルシャ	¥ 8,800	¥ 6,420
・ポピュラス	¥ 9,800	¥ 7,150
・ポピュラスプロミストランド	¥ 4,800	¥ 3,500
・MERCURY	¥ 8,800	¥ 6,420
・マスターオブモンスターズ2	¥ 8,800	¥ 6,420
・森田将棋II	¥ 10,000	¥ 8,000
・ライヒスリッター	¥ 8,800	¥ 6,400
・ルーンワース2	¥ 6,800	¥ 4,960



ロードモナーク
¥9,800
¥7,150

アダルト

	定価	ソフマップ特価
・アズ・ユー・ライク	¥ 6,800	¥ 5,100
・X指定ドラゴンシティ	¥ 6,800	¥ 5,100
・X、na	¥ 6,800	¥ 5,100
・サナトス	¥ 6,800	¥ 5,100
・G戦略	¥ 7,800	¥ 5,850
・すとりっぷルーレット	¥ 7,800	¥ 5,850
・D、P、S SG	¥ 6,800	¥ 5,100
・天使たちの午後III	¥ 8,800	¥ 6,600
・闘神都市	¥ 6,800	¥ 5,100
・ドラゴンアイズ	¥ 6,800	¥ 5,100
・ドラゴンナイトII	¥ 7,800	¥ 5,850
・PURE II	¥ 6,800	¥ 5,100
・Pure My Dool	¥ 8,800	¥ 6,600
・星の砂物語	¥ 6,800	¥ 5,100
・煩悩予備校	¥ 7,800	¥ 5,850

	定価	ソフマップ特価
・ランスII	¥ 6,300	¥ 5,100
・私をゴルフに連れてって	¥ 7,800	¥ 5,850

PC-8801

	定価	ソフマップ特価
・イルミナ	¥ 6,800	¥ 5,100
・X指定	¥ 6,800	¥ 5,100
・X、na	¥ 6,800	¥ 5,100
・エメラルド・ドラゴン	¥ 8,800	¥ 6,420
・グラムキャッツ	¥ 7,800	¥ 5,850
・サークII	¥ 8,800	¥ 6,420
・ジーザスII	¥ 8,800	¥ 7,040



ダイナソア
¥8,700
¥6,350

	定価	ソフマップ特価
・D、P、S SG	¥ 6,800	¥ 5,100
・天使たちの午後III	¥ 8,800	¥ 6,600
・電脳学園I~III	¥ 8,800	¥ 6,600
・ドラゴンアイズ	¥ 6,800	¥ 5,100
・ドラゴンスレーヤー	¥ 8,700	¥ 6,350
・ドラゴンナイトII	¥ 7,800	¥ 5,850
・信長の野望武将風雲録	¥ 9,800	¥ 7,350
・星の砂作語	¥ 6,800	¥ 5,100

FM-TOWNS

	定価	ソフマップ特価
・アフターバーナー2	¥ 9,800	¥ 3,980
・ウィザードリィーV	¥ 12,800	¥ 10,240
・ウルティマトリロジー	¥ 12,800	¥ 9,340
・エイトレイクスゴルフクラブ	¥ 5,800	¥ 4,230
・ギャラクシーフォースII	¥ 9,800	¥ 7,840
・D、P、S SG	¥ 6,800	¥ 5,100
・闘神都市	¥ 6,800	¥ 5,100
・ドラッケン	¥ 8,800	¥ 7,040
・遥かなるオーガスタ	¥ 12,800	¥ 9,340
・ブライ	¥ 9,800	¥ 7,350
・ポピュラス	¥ 12,800	¥ 9,340
・メリーゴーランド	¥ 8,800	¥ 6,420
・やじうまペナントレース2	¥ 9,800	¥ 7,840
・ラストサバイバー	¥ 9,800	¥ 7,350

X 68000

	定価	ソフマップ特価
・栄冠は君に	¥ 9,500	¥ 6,930
・SAP特殊行動警察	¥ 6,800	¥ 5,100
・エメラルドドラゴン	¥ 9,800	¥ 7,350
・銀河英雄伝説II	¥ 9,800	¥ 7,150



マーブルマッドネス
¥9,700
¥7,080

	定価	ソフマップ特価
・ダンジョンマスター	¥ 9,800	¥ 7,840
・D、P、S SG	¥ 6,800	¥ 5,100
・天使たちの午後III	¥ 8,800	¥ 6,600
・ドラゴンナイトII	¥ 7,800	¥ 5,850
・ファンタジーIV	¥ 9,800	¥ 7,840
・シグナトリ	¥ 12,000	¥ 8,700
・マジカルショット	¥ 7,800	¥ 5,690



メルヘンメイズ
¥8,800
¥7,040

	定価	ソフマップ特価
・RYU	¥ 11,600	¥ 8,460
・ワールドコート	¥ 8,800	¥ 6,420
・ワールドスタジアム	¥ 8,800	¥ 6,420

J-3100

	定価	ソフマップ特価
・AI囲碁3	¥ 14,800	¥ 11,100
・シムシティ	¥ 8,800	¥ 6,420
・ストリップポーカーII	¥ 8,800	¥ 6,600
・センターフォールドスクウェア	¥ 8,800	¥ 6,600
・テトリス	¥ 7,800	¥ 5,690
・天下統一	¥ 9,800	¥ 7,150
・バトルチェス	¥ 9,800	¥ 7,840
・BLACKOUT	¥ 7,800	¥ 6,240
・ミニゴルフ	¥ 9,800	¥ 7,150
・ミニパット	¥ 8,800	¥ 6,420

通信販売をご利用の方は 0120-110-833 大阪 06-633-7224

札幌 011-865-7030
仙台 022-268-3405
新潟 025-222-6139
横浜 045-311-3441
金沢 0762-21-7045
名古屋 052-332-2117
広島 082-222-0604
福岡 092-752-0044
高松 0878-34-8833

24時間テレフォンサービス 03-3258-7910

振込先 三和銀行秋葉原支店(普)1012131 口座名義(株)ソフマップ

電話受付時間/年中無休 ●平日 AM11:00~PM8:00 ●日・祭日 AM10:00~PM7:00

株式会社 ソフマップ

なんでも買取り

高額買取・下取交換

TV日本テレビ、TBS、フジテレビ、テレビ朝日、テレビ東京、朝日放送、読売テレビ系列でCM放映中!!直営15店舗

周辺機器・ゲーム・本(パソコン・ファミコン関係)etcなんでも現金にて!!

パソコン・ハード&ソフト なんでも超高額にて買取ります。

ハードコーナー 買取り価格は、4月 8 日現在の価格です。

パソコン買取り金額一覧表(掲載されていないパソコンもどんどんお送り下さい。)

※買取り金額は、箱、マニュアルの有り・無し及びご使用状態により変動しますのでお送りになる前にお電話にて御確認下さい!!

パソコン本体

NEC PC-9801DS2



買取り金額 ¥208,000

機種名	買取金額
■PC-98(5インチ)	
●PC-9801DX5	¥290,000
●PC-9801RA51	¥300,000
●PC-9801RA5	¥260,000
●PC-9801RA2	¥235,000
●PC-9801RS51	¥238,000
●PC-9801RS21	¥200,000
●PC-9801RX51	¥210,000
●PC-9801RX21	¥165,000
●PC-9801RX4	¥200,000
●PC-9801RX2	¥160,000
●PC-9801VX41	¥165,000
●PC-9801VX21	¥140,000
●PC-9801VX4	¥145,000
●PC-9801VX2	¥135,000
●PC-9801VM21	¥100,000
●PC-9801VM2(640K)	¥90,000
●PC-9801VM11	¥105,000
●PC-9801M2(640K)	¥50,000
●PC-9801VF(640K)	¥40,000
●PC-9801F2(640K)	¥30,000
●PC-98RLmodel5	¥365,000
●PC-98RLmodel2	¥320,000
●PC-98XLダブル	¥220,000
●PC-98DO+	¥155,000
●PC-98DO	¥100,000
●PC-9801DA/U7	¥440,000
●PC-9801DA/U5	¥377,000
●PC-9801DA/U2	¥283,000
●PC-9801DA7	¥440,000
●PC-9801DA5	¥377,000
●PC-9801DA2	¥283,000
●PC-9801DS/U5	¥270,000
●PC-9801DS5	¥270,000
●PC-9801DX2	¥178,000
■PC-98(3.5インチ)	
●PC-9801DX/U6	¥320,000
●PC-9801ES5	¥300,000
●PC-9801ES2	¥220,000
●PC-9801EX4	¥188,000
●PC-9801EX2	¥155,000
●PC-9801UX41	¥160,000
●PC-9801UX21	¥140,000
●PC-9801CV21	¥160,000
●PC-9801UV21	¥98,000
●PC-9801UV2(640K)	¥90,000
●PC-9801UV11	¥100,000
●PC-98HA	¥60,000
●PC-9801DS/U2	¥208,000
●PC-9801UR20	¥200,000
●PC-9801UR	¥138,000
●PC-9801UF	¥138,000
■PC-98(ラップトップ)	
●PC-9801T model F5	¥505,000
●PC-9801T model S5	¥420,000
●PC-9801T modelW5	¥330,000
●PC-9801T modelW2	¥220,000
●PC-9801LS5	¥275,000
●PC-9801LS2	¥180,000
●PC-9801LX5C	¥250,000
●PC-9801LX5	¥240,000
●PC-9801LX4	¥175,000
●PC-9801LX2	¥150,000
●PC-9801LV22	¥108,000
●PC-98LTmodel21	¥40,000
●PC-98LTmodel11	¥30,000
●PC-98LTmodel2	¥30,000
●PC-98LTmodel1	¥20,000
●PC-9801NS-20	¥215,000
●PC-9801N	¥100,000

EPSON

■PC-386シリーズ	買取金額
●PC-386VR-H40	¥230,000
●PC-386VR-STD	¥180,000
●PC-386V-H40	¥265,000
●PC-386V-H20	¥245,000
●PC-386V-STD	¥220,000
●PC-386M-H40	¥235,000
●PC-386M-STD	¥180,000
●PC-386-STD	¥230,000
●PC-386LSC-STD	¥TELにて!!
●PC-386LSR	¥250,000
●PC-386LS-H40	¥285,000
●PC-386LS-H20	¥270,000
●PC-386LS-STD	¥250,000
■PC-286シリーズ	
●PC-286VX-H40	¥180,000
●PC-286VX-STD	¥140,000
●PC-286VF-H40	¥170,000
●PC-286VF-H20	¥150,000
●PC-286VF-STD	¥130,000
●PC-286VE-H40	¥150,000
●PC-286VE-STD	¥120,000
●PC-286VS-H40	¥185,000
●PC-286VS-H20	¥160,000
●PC-286VS-STD	¥140,000
●PC-286X-H40	¥180,000
●PC-286X-STD	¥130,000
●PC-286UX-H40	¥165,000
●PC-286UX-H20	¥145,000
●PC-286UX-STD	¥130,000
●PC-286US-H20	¥115,000
●PC-286US-STD	¥110,000
●PC-286LP-STD	¥170,000
●PC-286LST	¥163,000
●PC-286LS-H40	¥180,000
●PC-286LS-H20	¥202,000
●PC-286LS-STD	¥163,000
●PC-286LE-H40	¥145,000
●PC-286LE-H20	¥125,000
●PC-286LE-STD	¥95,000
●PC-286LF-STD	¥145,000
●PC-286L-H10N	¥95,000
●PC-286L-STD-N	¥85,000
●PC-286L-STD-S	¥72,000
●PC-286Book-H20	¥175,000
●PC-286Book-STD	¥130,000
●PC-286NOTE-F(1.25M)	¥105,000

SHARP

■X-68000シリーズ	
●SUPER/HDセット	¥310,000
●EXPERT II/HDセット	¥270,000
●EXPERT IIセット	¥215,000
●EXPERT/HDセット	¥240,000
●EXPERTセット	¥205,000
●PRO II/HDセット	¥200,000
●PRO II/セット	¥185,000
●PRO/HDセット	¥190,000
●PROセット	¥170,000
●ACE/HDセット	¥170,000
●ACEセット	¥150,000
●X-68000セット	¥145,000
■FM-TOWNS	
●TOWNS 2H+DP532	¥295,000
●TOWNS 2H+DP531	¥285,000
●TOWNS 2F+DP532	¥185,000
●TOWNS 2F+DP531	¥175,000
●TOWNS 2+DP532	¥TELにて!!
●TOWNS 2+DP531	¥TELにて!!

TOSHIBA

■J-3100シリーズ	
●J-3100GX2(041)	¥290,000
●J-3100SGX(101)	¥450,000
●J-3100SGT(101)	¥400,000
●J-3100GS(021)	¥185,000
●J-3100SS(002)	¥95,000
●J-3100SS(001)	¥60,000
●J-3100SX(021)	¥225,000
●J-3100SX(002)	¥170,000
●J-3100SX(001)	¥147,000

モニター

NEC	買取金額
●PC-TV472	¥60,000
●PC-TV455	¥60,000
●PC-TV454	¥50,000
●PC-TV453N	¥48,000
●PC-TV453	¥46,000
●PC-TV452	¥43,000
●PC-TV451	¥50,000
●PC-TV354	¥44,000
●PC-TV353	¥42,000
●PC-TV352	¥42,000
●PC-TV351	¥30,000
●PC-KD882	¥42,000
●PC-KD881	¥50,000
●PC-KD863G	¥50,000
●PC-KD863S	¥40,000
●PC-KD862	¥38,000
●PC-KD861	¥48,000
●PC-KD855	¥28,000

NEC PC-KD854N 買取り金額 ¥32,000

●PC-KD854	¥30,000
●PC-KD853N	¥40,000
●PC-KD853	¥35,000
●PC-KD852	¥27,000
●PC-KD851	¥30,000
●PC-KD551K	¥25,000
●PC-8853N	¥26,000
●PC-8851	¥8,000
●PC-8841	¥5,000
●N-5924U	¥65,000
●N-5924	¥60,000
●N-5913U	¥40,000
●N-5913L	¥35,000
●N-5913	¥25,000
SHARP	
●CU-21HD	¥65,000
●CU-21CD	¥60,000
●CU-14TV	¥48,000
●CU-14FD	¥30,000
●CU-14AD	¥28,000
●CU-14FA	¥8,000
●CU-14A4	¥25,000
●CU-14A3	¥28,000
●MD-9P1	¥10,000
●CZ-880D	¥40,000
●CZ-870D	¥30,000
●CZ-860D	¥38,000
●CZ-855D	¥30,000
●CZ-820D	¥18,000
●CZ-613D	¥68,000
●CZ-612D	¥65,000
●CZ-611D	¥60,000
●CZ-605D	¥56,000
●CZ-604D	¥48,000
●CZ-603D	¥40,000
●CZ-602D	¥55,000
●CZ-601D	¥53,000
●CZ-600D	¥54,000
EPSON	
●CR-5000	¥48,000
●CR-4000	¥38,000
●PC-286CD2	¥33,000
FUJITSU	
●FMT-DP532	¥40,000
●FMT-DP531	¥35,000
●FM-TV155	¥25,000
●FM-TV154	¥30,000
●FM-TV153	¥22,000
●FM-TV152	¥20,000
●FM-TV151	¥18,000
●MB-27333	¥25,000
●MB-27331	¥12,000
etc.	
●X-1498C II DX	¥35,000
●X-1498C	¥30,000
●CMT-A14H2	¥30,000
●CMT-147H	¥30,000
●CMT-147L	¥28,000

プリンタ

NEC	買取金額
●PC-PR201X	¥95,000
●PC-PR201J	¥85,000
●PC-PR201B	¥42,000
●PC-PR201V2	¥80,000
●PC-PR201/80A	¥65,000
●PC-PR201H3	¥70,000
●PC-PR2000	¥200,000
●PC-PR350	¥80,000
●PC-PR201GS	¥60,000
●PC-PR201G	¥45,000
●PC-PR201F2	¥37,000
●PC-PR150VL	¥40,000
●PC-PR201TH	¥40,000
●PC-PR150VH	¥42,000
●PC-PR150V	¥37,000
●PC-PR150H	¥32,000
●PC-PR101GS	¥55,000
●PC-PR101G2	¥50,000
●PC-PR101G	¥42,000
●PC-PR101E2	¥37,000
●PC-PR101E	¥27,000
●PC-PR101F2	¥27,000
●PC-PR150T	¥35,000
●PC-PR101TL3	¥30,000
●PC-PR101TL2	¥25,000
●PC-PR101TL	¥20,000
●PC-PR102TL3	¥22,000
●PC-PR102TL2	¥16,000
●PC-PR406HS	¥37,000
●PC-PR406H	¥20,000
●PC-PR406S	¥27,000
●MN-9950 II	¥45,000
●NM-9950	¥37,000
●NM-9900(第二付き)	¥20,000
●NM-4150	¥65,000
●NM-9700	¥35,000

EPSON

EPSON HG-3000 買取り金額 ¥60,000

●HG-2550	¥45,000
●HG-2500	¥37,000
●HG-2000	¥32,000
●HG-800	¥55,000
●VP-4800	¥70,000
●XP-2000	¥80,000
●VP-2600	¥75,000
●VP-2050	¥50,000
●VP-2000	¥45,000
●FBP-3000	¥135,000
●VP-1500	¥55,000
●VP-1350	¥35,000
●VP-135EX	¥32,000
●VP-1600	¥60,000
●VP-950	¥58,000
●AP-900	¥45,000
●VP-850	¥37,000
●VP-960	¥60,000
●VP-550	¥32,000
●AP-850	¥42,000
●AP-800	¥37,000
●AP-550EX	¥27,000
●AP-550PC	¥22,000
etc.	
●CR-3415CL	¥40,000
●BR-2415	¥30,000
●AR-2415	¥25,000
●AR-2410	¥22,000
●JR-200CX	¥45,000
●CX-2410	¥25,000
●TX-24CL	¥20,000
●TR-24CL	¥13,000
●M-1924P	¥38,000
●M-1724P	¥25,000
●M-1024P II	¥15,000
●BJ-130J	¥60,000
●BJ-10V	¥35,000
●PWS-5271A	¥17,000
●Dina Printer	¥30,000
●JR-100CL	¥40,000

ワープロ

NEC	買取金額
●PWP-70RA(文豪7RA)	¥82,000
●PWP-70RX(文豪7RX)	¥78,000
●PWP-70R(文豪7R)	¥50,000
●PWP-70HG(文豪7HG)	¥30,000
●PWP-70H(文豪7H)	¥25,000
●PWP-50RD(文豪5RD)	¥65,000
●PWP-50RX(文豪5RX)	¥80,000
●PWP-50RS(文豪5RS)	¥62,000
●PWP-50RG(文豪5RG)	¥60,000
●PWP-50HG(文豪5HG)	¥20,000
TOSHIBA	
●JW-95HP(Rupo95HP)	¥105,000
●JW-95GP(Rupo95GP)	¥90,000
●JW-95FP(Rupo95FP)	¥70,000
●JW-95HD(Rupo95HD)	¥70,000
●JW-95B(Rupo95B)	¥72,000
●JW-90B(Rupo90B)	¥35,000
●JW-88F(Rupo88F)	¥42,000
●JW-85F(Rupo85F)	¥20,000
FUJITSU	
●OASYS30AX II	¥100,000
●OASYS30AX	¥70,000
●OASXS30AF II	¥25,000
●OASYS30SX II	¥85,000
●OASYS30AD(EX)	¥70,000
●OASYS30LX II	¥78,000
SHARP	
●WV-700(書院)	¥88,000
●WD-A351(書院)	¥105,000
●WD-A340(書院)	¥70,000
●WD-A330(書院)	¥55,000
●WD-A320(書院)	¥50,000
●WD-A341(書院)	¥80,000
CANON	
●CW-A50(α50)	¥65,000
●CW-A60(α60)	¥90,000
●CW-A360(α360)	¥78,000
●CW-A260(α260)	¥65,000
●CW-N3	¥70,000
SONY	
●PJ-555(PRODUSE)	¥63,000
●PJ-2000(PRODUSE)	¥50,000
●PJ-1000(PRODUSE)	¥40,000
●PJ-300(PRODUSE)	¥23,000
Panasonic	
●FW-U1P603AiX	¥60,000
●FW-U1P605Ai	¥82,000
●FW-U1S88Ai	¥78,000
●FW-U1S55Ai	¥85,000
■PC-8801シリーズ	
●PD-88VA3	¥TELにて!!
●PC-88VA2	¥TELにて!!
●PC-8801mc/2	¥TELにて!!
●PC-8801MA2	¥TELにて!!
●PC-8801MA	¥TELにて!!
●PC-8801FA	¥TELにて!!
●PC-8801FE2	¥TELにて!!
●PC-8801FE	¥TELにて!!
●PC-8801MH	¥TELにて!!
●PC-8801FH/30	¥TELにて!!
●PC-8801MR	¥TELにて!!
●PC-8801FR/30	¥TELにて!!
●PC-8801SR/30	¥TELにて!!
MSX	
●HB-F1XV	¥20,000
●FS-A1WSX	¥23,000
●FS-A1ST(TURBO R)	¥40,000
周辺機器	
●ハードディスク120MB	¥80,000
●ハードディスク 80MB	¥65,000
●ハードディスク 60MB	¥50,000
●ハードディスク 40MB	¥40,000
●ハードディスク 20MB	¥20,000
●外付5"2HD2ドライブ	¥25,000
●外付5"2HD1ドライブ	¥12,000
●外付3.5"2HD2ドライブ	¥25,000
●外付3.5"2HD1ドライブ	¥12,000
●モデム9600ボー	¥50,000
●モデム4800ボー	¥25,000
●モデム2400ボー	¥15,000
●モデム1200ボー	¥4,000

NEC PC-9801RA21



買取り金額 ¥280,000

NEC PC-9801DX/U2



買取り金額 ¥180,000

NEC PC-9801NV



買取り金額 ¥140,000

EPSON PC-386NOTE A (STD)



買取り金額 ¥180,000

買取 パソコン・ソフト 何でもOK！ 情報 どこよりも高く，早い。これが当社のモットーです。 交換

これが当社自慢の買取金額（時価）です。尚、掲載はほんの一例ですので御注意下さい。

例えば
「かなり古い機種ですが、いくら位で売れるか？」
「地方に住んでいます。売る方法はありますか？」
「できれば早く、そして高く売りたいのですが？」

おまかせ下さい。

例えば
「現在持っているパソコンを最新型と交換したいのですが？」
「まだ、ローンが残っているのですが、買取交換は可能ですか？」
「捨ててしまうのは損な気がする。そんなパソコンでもいいのですか？」

おまかせ下さい。

PC-9801-RA21



PC-9801 DX2



PC-386NA
（RAMドライブ付）



PC-9801 NS-H20



★PC-9801シリーズ	
●PC-9801DA2	¥268,000
●PC-9801DS2	¥208,000
●PC-9801RA2	¥255,000
●PC-9801RS2	¥180,000
●PC-9801RX2	¥175,000
●PC-9801RX21	¥180,000
●PC-9801RS21	¥230,000
●PC-9801VX2	¥120,000
●PC-9801VX21	¥140,000
●PC-9801VM2	¥ 80,000
●PC-9801VM11	¥118,000
●PC-9801VM21	¥120,000
●PC-98DO	¥120,000
●PC-98DO+	¥170,000
●PC-9801EX2	¥170,000
●PC-9801ES2	¥260,000
●PC-9801CX21	¥165,000
●PC-9801CV21	¥163,000
●PC-9801UV11	¥130,000
●PC-9801UV21	¥130,000
●PC-9801N	¥100,000
●PC-9801NS	¥148,000
●PC-9801LS2	¥180,000
●PC-9801LX5C	¥255,000
●PC-9801UF	¥130,000
●PC-9801UR	¥128,000
★PC286/386シリーズ	
●PC-386G	¥240,000
●PC-386VR-STD	¥195,000
●PC-386V-STD	¥220,000
●PC-386M-STD	¥182,000
●PC-286VX-STD	¥143,000
●PC-286VF-STD	¥133,000
●PC-286VS-STD	¥150,000
●PC-268X-STD	¥135,000
●PC-286US-STD	¥110,000
●PC-286LP	¥172,000
●PC-286Book-STD	¥153,000
●PC-286NOTE-F(RAM)	¥ 90,000
●PC-286C	¥100,000
★PC88シリーズ	
●PC-8801FE	¥ 30,000
●PC-8801FE2	¥ 35,000
●PC-8801FA	¥ 25,000
●PC-8801FH/30	¥ 22,000
●PC-8801mkⅡSR/30	¥ 15,000
★X68000シリーズ	
●SUPER/HDセット	¥260,000
●EXPRTⅡ+613Dセット	¥230,000
●EXPRTⅡ+605Dセット	¥210,000
●EXPRT+602Dセット	¥200,000
●PROⅡ+613Dセット	¥210,000
●PRO+602Dセット	¥180,000
★FM-TOWNSシリーズ	
●TOWNS2H+DP532	¥250,000
●TOWNS2F+DP531	¥180,000
●TOWNS20F+DP533	¥210,000
●TOWNS2+DP531	¥130,000
★NECモニター	
●PC-TV455	¥ 60,000
●PC-TV454	¥ 55,000
●PC-TV353	¥ 41,000
●PC-TV351	¥ 30,000
●PC-KD882	¥ 45,000
●PC-KD881	¥ 51,000
●PC-KD854N	¥ 32,000
●PC-KD853N	¥ 42,000
●PC-KD854	¥ 30,000
●PC-KD853	¥ 33,000
★モニター（その他）	
●CU-21HD	¥ 65,000
●CU-14TV	¥ 48,000
●CU-14FD	¥ 30,000
●CU-14AD	¥ 27,000
●CU-14A4	¥ 25,000
●CR-5000	¥ 48,000
●CR-4000	¥ 38,000
●XC-1498C	¥ 30,000
●XC-1498CⅡ	¥ 36,000
●CMT-A14H2	¥ 31,000
●CMT-147L	¥ 28,000
●CMT-147H	¥ 31,000
★NECプリンター	
●PC-PR201X	¥100,000
●PC-PR201J	¥ 85,000
●PC-PR201B	¥ 45,000
●PC-PR201GS	¥ 62,000
●PC-PR150VH	¥ 45,000
●PC-PR101GS	¥ 58,000
●PC-PR101G	¥ 45,000
●PC-PR101E2	¥ 35,000
●PC-PR101TL3	¥ 30,000
●PC-PR101TL2	¥ 23,000
●PC-PR406HS	¥ 38,000
EPSONプリンター	
●HG-4000	¥100,000
●HG-3000	¥ 73,000
●HG-2550	¥ 60,000
●VP-3000	¥ 53,000
●VP-2050	¥ 38,000
●VP-1600	¥ 60,000
●VP-1500	¥ 38,000
●VP-960	¥ 55,000
●VP-950	¥ 50,000
●AP-900	¥ 48,000
●AP-850	¥ 40,000
●AP-600	¥ 39,000
●AP-550EX	¥ 30,000
★プリンター（その他）	
●BJ-130J	¥ 66,000
●BJ-10V	¥ 20,000
●BJ-330J	¥100,000
●BJ-300J	¥ 80,000
●TX-24CL	¥ 20,000
●TR-24CL	¥ 14,000
●BR-2415	¥ 46,000
●AR-2415	¥ 26,000
●CZ-8PC3	¥ 15,000
●CZ-8PC4	¥ 25,000
★周辺機器	
●ハードディスク40M	¥ 33,000
●ハードディスク80M	¥ 57,000
●ハードディスク100M	¥ 75,000
●外付5インチシングル	¥ 15,000
●外付5インチダブル	¥ 28,000
●外付3.5インチシングル	¥ 15,000
●外付3.5インチダブル	¥ 28,000
●EMSメモリ1M	¥ 10,000
●EMSメモリ2M	¥ 15,000
●EMSメモリ4M	¥ 28,000
●EMSメモリ6M	¥ 35,000
●モデム1200ボー	¥ 5,000
●モデム2400ボー	¥ 16,000
●モデム4800ボー	¥ 26,000
★ゲームソフト	
●アマランス	¥ 2,500
●イルミナ	¥ 1,600
●イースⅢ	¥ 2,000
●維新の嵐	¥ 3,000
●インペリアルフォース	¥ 3,000
●ウィザードリィV	¥ 5,000
●ウルティマV	¥ 3,000
●エクスタリアン	¥ 1,000
●栄冠は君に	¥ 3,000
●A列車で行こうⅢ	¥ 4,500
●F-15イトライクイーグルⅡ	¥ 5,000
●億万長者Ⅱ	¥ 2,500
●機動戦士ガンダム	¥ 2,000
●黄金の羅針盤	¥ 4,000
●銀河英雄伝説Ⅱ	¥ 4,500
●グランプリサーカス	¥ 3,500
●サークⅡ	¥ 4,500
●三国志Ⅱ	¥ 4,000
●サイレントメビウス	¥ 5,000
●戦極	¥ 3,500
●鋼鉄の騎士	¥ 2,000
●ソーク	¥ 2,000
●シムシティ	¥ 3,000
●スペースローグ	¥ 2,500
●スパンオブドリーム	¥ 3,000
●ダークレイスⅡ	¥ 4,000
●ダンジョンマスターカオスの逆襲	¥ 5,000
●大戦略90	¥ 4,000
●提督の決断	¥ 4,000
●天下統一	¥ 3,500
●天と地と	¥ 3,500
●ドラゴンナイトⅡ	¥ 2,000
●DE-JA	¥ 2,100
●ドラゴンアーマー	¥ 1,600
●ドラッケン	¥ 3,000
●電脳学園Ⅰ～Ⅲ	¥ 2,000
●ダイナソア	¥ 3,000
●バトル	¥ 3,500
●バトルスキンパニック	¥ 2,000
●プリンセスメーカー	¥ 4,000
●ファラーの時結界	¥ 3,000
●ブライ上巻	¥ 2,000
●ブライ下巻	¥ 3,000
●ホッキーⅡ	¥ 2,500
●ポピュラス	¥ 3,000
●マーキュリー	¥ 3,500
●ロンメル	¥ 3,500
●ロードス島戦記	¥ 2,000

☆全ての掲示プライスは変更がございます。（平成3年4月1日現在）

お申し込み方法！

カンタン！ 商品をお送りになる場合は？ → 買取りですか？交換ですか？ → 予めTELにて御連絡下さい。 → 品名、あなたの御住所・TEL・氏名・年令を明記し、宅配便等でお送り下さい → 商品が到着確認後当社担当者より、査定の上、金額を御連絡申し上げます。

早い！ 直接、当社まで商品をお持ちになる場合は？ → 商品と身分証明書（免許証・保険証・学生証等）を御持参下さい。 → その場で担当者が査定・評価いたします。 → その場で、現金をお支払いいたします。 → 高校生以下の方は、親の同意書を御持参下さい

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で 26年の信用!!

買取・交換は今スグ電話で！

AVCフタバ

☎03-3255-8630（代表）

営業時間　AM10：30～PM6：30まで
〒101　東京都千代田区外神田3-2-3

高価下取り、買取りいたします、お問合せ下さい。



専門家が教える「高く売るコツ」

☆商品についた手アカ等の汚れをキレイに落とす！
☆商品の箱、マニュアル、システムディスク、付属品も価値があるので、忘れないこと！
☆チャンスロスに気をつけよう！売り時は、売る時です。
☆より高く売るには、下取り交換が有利！
☆信頼のできる店を選ぶ！これがポイント。

■定休日＝毎週火曜日 ★夜の9時まで営業してて便利だヨ〜!!（日・祭日は夜7時まで）

▼注目!!夏のボーナス一括（7月末）払いOK!!お得ですヨ。手数料無料だって!ウ〜ン、利用しなくっちゃネ!!▲

超低金利ハッピークレジットをご利用下さい。1回〜60回まであるヨ!!

パソコンプラザ OCT オクト

オクトで始まるパソコンワールド

☎03-3730-6271

●営業時間 AM 11:00〜9:00／日曜・祭日PM7:00　定休日 毎週火曜日

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7 FAX 03-3730-6273

案内図



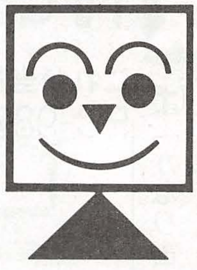
店頭セール実施中

全国通販

夏のボーナス一括（7月末）払いOK!!
手数料ナシ!! お店に遊びにおいでョ!!

電話一本で、ハイ即納

オクト セレクテッドシステム



OCT-1 システム インフォメーション

- ▶全商品保証付（メーカー保証＋当社保障1年）
- ▶超低金利ハッピークレジット（1回〜60回）頭金ナシOK!
- ▶ボーナス一括払いOK!! ボーナス2回払いOK!!
- ▶配達日の指定OK!（万全なサポート体制）
- ▶商品の組合せ自由! オクトフリーダムシステム
- ▶店頭デモンストレーション実施中

OCT-1 蒲田

夏のボーナス一括（7月末）払いOK!!
オクトにおまかせ!!ALLシーズン超セール実施中!!
ゲーム（ビジネス）ソフト新製品続々入荷中!!

PC-98DO⁺/PC-286C/FM-TOWNSフェア! これでカンペキ。組合せ自由!!　（送料￥2,000）

PC CLUB　PC-286C-STD

■98ソフトが使える16ビット機
※CPU-80286、10MHZノーウェイト、PC-98シリーズソフト使用可能、スピーカー内蔵・サウンド機能装備、拡張スロット装備

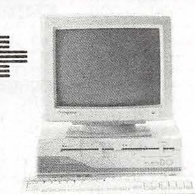


- ●PC-CLUB（PC-286C-STD）
- ●CU-14GD
- ●MF-2HD 5枚
- ●マウス（350カウント）

定価合計￥237,800
大特価￥157,000

VS

PC-98 DO⁺　PC-98DO⁺



- ●PC-98DO⁺
- ●CU-14GD
- ●MD-2HD 10枚
- ●マウス（350カウント）

定価合計￥347,800

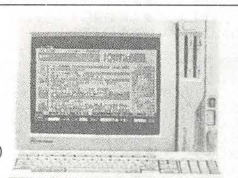
★98と88のソフトが1台で楽しめるマルチピューター!!

超特価￥223,000

PC-9801UF

- ●PC-9801UF
- ●CU-14GD
- ●MF-2HD5枚
- ●マウス（350カウント）

合計定価￥287,800
特価￥186,000



NEW

PC-9801UR

- ●PC-9801UR
- ●CU-14GD
- ●MF-2HD5枚
- ●マウス（350カウント）

合計定価￥287,800
特価￥186,000

オクト今月の特選品! なるほどこれは、面白い!!

■FM-TOWNSモデル20F

ラストチャンス 早い者勝ち!!　限定10SET

- ●FM-TOWNS20F（本体）　（￥323,000）
- ●FMT-DP533（カラーCRT）　（￥ 69,800）
- ●FMT-KB105（キーボード）　（￥ 30,000）

合計定価￥422,800 大特価￥275,000（送料・税込）

12回	￥24,200	24回	￥12,800	36回	￥8,900	48回	￥7,000



SHARP CU-14GD

定価￥69,800
- ●14インチ
- ●0.39mmドットピッチ
- ●チルト台付



上記組合せディスプレイです。

★上記セットでディスプレイ変更の場合

- ●PC-KD854N……＋￥ 6,000
- ●PC-KD881……＋￥39,000
- ●PC-KD882……＋￥18,000
- ●PC-TV354……＋￥28,000
- ●PC-TV454……＋￥38,000
- ●PC-KD863G……＋￥50,000
- ●PC-TV455……＋￥48,000
- ●CU-14FD……＋￥ 4,000
- ●CU-14HD……＋￥20,000
- ●CU-21HD……＋￥71,000
- ●XC-1498II……＋￥11,000
- ●CMC-4681……＋￥ 0
- ●CU-14KD……＋￥17,000

を加算して下さい。

SHARP CU-14TV

（定価￥99,800）★TVも見れるヨ!!
- ●アナログ
- ●14インチ、0.31mmドットピッチ



上記組合せの場合……＋￥29,000

プリンターコーナー（ケーブル・A4熱転写用紙100枚付）

NEC PC-PR150T
●48ドット熱転写漢字プリンター



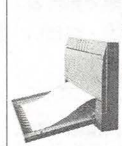
（定価￥64,800）
特価￥44,000

STAR TX-24CL
- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●カラー対応



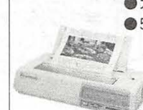
（定価￥69,800）
特価￥35,000

キヤノン BJ-V10
（BJ-NOTE）
- ●ノート、ブック型対応
- ●軽量・48ドット、高速印字



（定価￥74,800）
特価￥53,000

NEC PC-PR150VL
- ●48ドット×48
- ●カラー熱転写
- ●5種のフォント



（定価￥84,800）
特価￥56,000

EPSON AP-900PC
- ●80桁熱転写
- ●漢字プリンター
- ●カラー対応48ドット



（定価￥94,800）
特価￥58,000

アプリケーション　（送料￥500）

ソフト名	内　容	メディア	定　価	特　価
PI	ワープログラフィック	5D/5HD	￥40,000	￥28,000
アシスト ワード	ワープロ	3.5/5HD	￥ 9,700	￥ 7,500
アシスト アート	グラフィック	3.5/5HD	￥ 9,700	￥ 7,500
アシスト コール	通信	3.5/5HD	￥ 9,700	￥ 7,500
一太郎 V4.3	ワープロ	3.5/5HD	￥58,000	￥38,000
PI EXE PLUS	ワープロ	3.5/5HD	￥58,000	￥35,000
MD-DOS（基本）	OS（NEC）	3.5/5HD	￥ 9,800	￥ 7,500
MS-DOS（基本＋拡張）	OS（NEC）	3.5/5HD	￥18,000	￥13,500

周辺機器　（本体￥1,000）

商品名（型番）	内　容	定　価	特　価
XE-1 PRO	ジョイスティック	￥ 9,500	￥ 8,000
XE-1AP	アナログ ジョイパット	￥13,800	￥11,000
XAV-1S	アナログRGB端子変換ユニット	￥ 8,100	￥ 6,900
MS-50 AUTO	マウス100/200/400カウント	￥ 9,800	￥ 7,200
TN-S-98	マウス200カウント	￥ 7,800	￥ 2,500
PC-9872R	マウス100/200/400カウント	￥10,000	￥ 8,000

新作ゲームソフト25〜30%OFF!!ビジネスソフト20%OFF!!より特価中

■店頭にて、新作ゲームソフト25～30%OFF!!(税別)。超低金利ハッピークレジットを利用するダヨ!
■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!!

広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

NEC PC-98シリーズ VS EPSON PC-286/386シリーズ

PC-9801DX2/U2



- PC-9801DX2/U2
- CVC-4681
- MD-2HD 10枚
- MF-2HD 5枚
- マウス(350カウント)

定価合計￥402,800
特価￥235,000

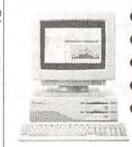
PC-9801DS2/U2



- PC-9801DS2 U2
- CVC-4681
- MD-2HD 10枚
- MF-2HD 5枚
- マウス(350カウント)

定価合計￥442,800
特価￥278,000

PC-9801DA2/U2



- PC-9801DA2/U2
- CVC-4681
- MD-2HD 10枚
- MF-2HD 5枚
- マウス(350カウント)

定価合計￥532,800
特価￥338,000

PC-286VG-STD



- PC-286VG-STD
- CVC-4681
- MD-2HD 10枚
- マウス(350カウント)

定価合計￥352,800
特価￥198,000

PC-386M-STD



- PC-386M-STD
- CVC-4681
- MF2HD 5枚
- マウス(350カウント)

定価￥412,800 限定
特価￥248,000

PC-386S-STD



- PC-386S-STD
- CVC-4681
- MD-2HD 10枚
- マウス(350カウント)

定価合計￥582,800
特価￥390,000

NEC

- PC-9801UR/20 ＋CVC-4681セット(￥432,800)……特価**￥272,000**
- PC-9801DX5/U5＋CVC-4681セット(￥552,800)……特価**￥345,000**
- PC-9801DS5/U5＋CVC-4681セット(￥592,800)……特価**￥378,000**
- PC-9801DA5/U5＋CVC-4681セット(￥682,800)……特価**￥438,000**
- PC-9801DA7/U7＋CVC-4681セット(￥782,800)……特価**￥505,000**

※上記セットには、マウス(350カウント)2HD10枚(MF-2HD5枚)が付きます。

EPSON

※下記セットには、マウス(350カウント)2HD10枚(MF-2HD5枚)が付きます。

- PC-386VR-STD ＋CVC-4681セット(￥ 432,800)……特価**￥251,000**
- PC-386G-STD ＋CVC-4681セット(￥ 834,800)……特価**￥570,000**
- PC-386S-FI ＋CVC-4681セット(￥ 557,800)……特価**￥375,000**
- PC-386G-FI ＋CVC-4681セット(￥ 809,800)……特価**￥556,000**
- PC-386S-H40 ＋CVC-4681セット(￥ 722,800)……特価**￥492,000**
- PC-386G-H100 ＋CVC-4681セット(￥1,034,000)……特価**￥718,000**
- PC-286UX-STD＋CVC-4681セット(￥ 352,800)……特価**￥222,000**
- PC-386M-H40 ＋CVC-4681セット(￥ 552,800)……特価**￥355,000**

三菱 XC-1498CII

定価￥108,000



- 14インチ
- 0.28ドットピッチ
- チルトスタンド付

上記組合せの場合＋￥11,000

上記各セットでディスプレイ変更の場合

- エプソン CR-4000(￥94,800)……＋￥ 15,000
- エプソン CR-5000(￥138,000)……＋￥ 54,000
- エプソン CR-7000(￥248,000)……＋￥140,000
- NEC PC-TV455(￥147,000)……＋￥ 48,000
- NEC PC-TV354(￥110,000)……＋￥ 28,000
- NEC PC-TV454(￥128,300)……＋￥ 38,000
- NEC N-5913L(G)(￥138,000)‥＋￥ 52,000
- NEC PC-KD854N(￥84,800)……＋￥ 6,000
- NEC PC-KD853N(￥118,000)……＋￥14,000
- NEC PC-KD881(￥118,000)……＋￥37,000
- NEC PC-KD882(￥89,800)……＋￥18,000
- シャープ CU-14KD(￥89,800)……＋￥14,000
- シャープ CU-14FD(￥74,800)……＋￥ 4,000
- シャープ CU-21HD(￥148,000)……＋￥68,000
- シャープ CU-14TV(￥99,800)……＋￥29,000
- 三菱 XC-1498CMKII(￥107,000)・＋￥11,000

上記組合せディスプレイ



CVC-4681(定価￥84,800)
サムソン

- アナログ
- 0.31m/m
- RGBカラー
- ノンクレア
- 14インチ
- 回転台付

プリンター(ケーブル・用紙付)(送料￥1,000)

STAR 限定
JR-100CL
〈オートカットシートフィーダ付〉

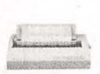
- 80桁漢字カラー
- 24×48ドット



定価
￥99,800
大特価￥60,000

STAR
JR-200CL

- 136漢字カラー
- 24×48ドット



定価
￥134,800
大特価￥63,000

NEC
- PC-PR201/45 (￥ 95,000)……特価￥ 64,500
- PC-PR201/60A(￥158,000)……特価￥106,000
- PC-PR201/65A(￥215,000)……特価￥139,000
- PC-PR201/80A(￥275,000)……特価￥179,000

EPSON
- AP-600PC (￥ 64,800)……特価￥ 40,000
- VP-550PC (￥ 87,000)……特価￥ 57,000
- VP-1350PC (￥ 96,800)……特価￥ 61,000
- VP-960PC (￥118,000)……特価￥ 83,000
- VP-1600PC (￥125,000)……特価￥ 87,000
- VP-2600PC (￥145,000)……特価￥ 97,000

STAR
- JP-100 (￥ 79,800)……特価￥ 47,000
- JP-200 (￥104,800)……特価￥ 52,000
- JR-100CL (￥ 99,800)……特価￥ 57,000

キヤノン
- BJ-330J (￥208,000)……特価￥148,000
(VPIエミュレーションケーブル付)

ハードディスク(送料￥1,000)

緑電子
- LITTLE・E40MKII ￥ 98,000…▶特価￥ 58,000

ロジテック
- SHD-40 ￥ 99,800…▶特価￥ 63,000

ICM
- HC-40＋IF-2750 ￥108,000…▶特価￥ 78,000
- HC-80＋IF-2750 ￥148,000…▶特価￥106,000

コニック
- AW-8SCXU ￥178,000…▶特価￥ 90,000
- PCH-A130C ￥185,000…▶特価￥112,000

テクノ・ジャパン
- TR-41(内蔵) ￥ 69,800…▶特価￥ 49,800
- TR-81F(内蔵) ￥108,000…▶特価￥ 78,000

テクサ
- TRUST-EX80SII(内蔵)￥198,000…▶特価￥105,000

ティアック
- DD-41＋IF-55Th ￥148,000…▶特価￥102,000
※40Mハードディスク＋3.5インチ1ドライブ

ドライブ(送料￥1,000)

C・リサーチ
- CRC-FD3.5SA(￥38,800)……特価￥25,500
- CRC-FD3.5WA(￥58,800)……特価￥38,000
- CRC-FD5SA (￥43,800)……特価￥30,000
- CRC-FD5WA (￥65,800)……特価￥45,000

緑電子
- LITTLE-F (￥39,800)……特価￥23,000
- LITTLE-F2 (￥59,800)……特価￥34,000
- LITTLE-ZFS (￥39,800)……特価￥27,500
- LITTLE-ZFW (￥59,800)……特価￥41,000
- CUBIC-CSW (￥69,800)……特価￥51,000

アクセル
- FDC-57 (￥68,000)……特価￥40,000
- FDC-58 (￥98,000)……特価￥52,000
- FDC-375 (￥34,800)……特価￥22,800
- FDC-376 (￥49,800)……特価￥35,800
- FDC-377 (￥39,800)……特価￥27,000
- FDC-378 (￥59,800)……特価￥39,500

SNE
- TZ-35S ……特価￥22,000
- Mini3 (￥39,800)……特価￥23,500
- Mini5 (￥44,800)……特価￥29,000
- SNE-2N (￥80,000)……特価￥48,000
- SNE-3 (￥75,000)……特価￥44,000

ミュージカルツール(送料￥1,000)

ROLAND(ローランド)
- ミュージ郎……(￥158,000)▶特価￥129,000
- ミュージ郎Jr.……(￥ 98,000)▶特価￥ 81,800
- ミュージ郎Jr. NOTE…(￥ 93,000)▶特価￥ 78,000
- ミュージ郎Jr. BDARD(￥ 59,800)▶特価￥ 49,800

SNE
- サウンドオーケストラL……(￥ 28,000)▶特価￥ 17,800
- サウンドオーケストラVS……(￥ 36,000)▶特価￥ 25,000
- サウンドオーケストラLS……(￥ 30,000)▶特価￥ 21,000
- リトルオーケストラLS NEW‥(￥ 20,000)▶特価￥ 14,500
- リトルオーケストラRS NEW‥(￥ 26,000)▶特価￥ 18,500
- サウンドMUSICIAN(ソフト)……(￥ 25,000)▶特価￥ 15,800
- リトルMUSICIAN(ソフト)……(￥ 12,000)▶特価￥ 8,600
- SOS2(ソフト)……(￥ 12,000)▶特価￥ 8,600

エニックス
- 響(SP付、EMS対応)……(￥ 29,800)▶特価￥ 23,800

アイドルジャパン
- SS-10……(￥ 19,800)▶特価￥ 12,800

■サウンドオーケストラV(￥35,000)限定
…………▶**特価￥19,800**
■リトルオーケストラL(￥18,000)限定
…………▶**特価￥9,900**

モデム・コーナー(送料￥1,000)

オムロン
- MD-1200AIII……特価￥ 14,000
- MD-12FS……特価￥ 15,000
- MD-24FP4II……特価￥ 26,000
- MD-24FP5II……特価￥ 28,500
- MD-24FN4……特価￥ 27,000
- MD-24FN5……特価￥ 30,000
- MD-24FS4……特価￥ 31,000
- MD-24FS5……特価￥ 29,000
- MD-24FS7……特価￥ 43,500
- MD-24FG5……特価￥ 34,000
- MD-24FJ4……特価￥ 31,000
- MD-FJ5……特価￥ 34,000
- MD-24HS……特価￥ 64,000
- MD 48HS……特価￥ 98,000
- MD-96FS5……特価￥131,000

AIWA
- PV-A24VM5……特価￥ 28,000
- PV-M24VB5……特価￥ 28,000
- PV-A12……特価￥ 14,500
- PV-M24……特価￥ 28,500

RAMディスク(送料￥500)

メルコ
- EMJ-2000L……￥23,800
- -4000L……￥40,000
- EDA-2000(DA/RA21用)……￥24,300
- -4000(DA/RA21用)……￥40,500
- MRS-2000L(DS/RS用)……￥24,300
- -4000L(DS/RS用)……￥41,500

I/Oデータ(ISO-10 STD付)
- PIO-PC34F-2MA……￥25,000
- -4MA……￥41,000
- PIO-DA134-4M(DA/RA21用)……￥33,500
- PIO-EP-386-2M(386M用)……￥33,000

パソコンラック〈送料無料〉



Ⓐ5段キャスター付
- 1325(H)×640(W)×700(D)

特価
￥15,000



Ⓑ4段キャスター付
- 1245(H)×614(W)×600(D)

特価
￥11,000

店頭ゲームソフト25～30%OFF!! ビジネスソフト20%より特価中

★通信販売お申込みのご案内★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。● 入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い

銀行振込:お近くの銀行より(電信扱い)にてお振込み下さい。
現金書留:封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット

専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

オクトラクラク クレジット

1回	0	3回	3.5	6回	4.5	10回	6	12回	6	18回	11
20回	12	24回	12.5	30回	16	36回	17.5	48回	23	60回	29.5

振込先

富士銀行 久ヶ原(クガハラ)支店 ㊌No.1824
三菱銀行 蒲田支店 ㊌No.0278691
株式会社 億人(オクト)

※銀行振込、または、現金書留でご注文の際には、あらかじめ電話でご確認の上、お申し込み下さい。
※上記料金には、消費税は含まれておりません。消費税が付加されますので、詳しくは、電話でお問合せ下さい。
※送料:本体＋ディスプレイ等2個口￥2,000です。(注、北海道・九州は1個口￥1,500 、沖縄・離島は別途料金になります。)

※掲載の価格は、多少とも変動しますので、まずはお電話にてご確認ください。

ゲームソフト新製品続々入荷中!! 店頭セール実施中!! シャープ・富士通・東芝等のソフトもあるヨ!!

安心と信頼の誌上ショッピング メディアショップ お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社 メディアショップ ハイランド　〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6

電話でのお申込みは

お申し込みはフリーダイヤルで(料金無料)

0120-483290

お問合せは専用ダイヤルで

☎0468-483290

年中無休AM10時～PM10時

ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
(株)メディアショップハイランド
MBマガジン係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先
名称、住所、電話番号

現金一括払でのお申込みは

- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
- 振込をご希望の方は、必ずお振込前に、お電話又はハガキでお知らせ下さい。

クレジットでのお申込みは

- 電話かハガキでお申込み下さい。
クレジット申込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

〈銀行振込〉
協和埼玉銀行・久里浜支店
当座預金 002945
〈郵便振替〉
横浜 9-42177

パソコン高額買取・下取 実施中!!

NEC PC-98DOプラス

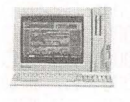


- PC-98DOプラス 98 DOプラス本体
- PC-KD882 15型高解像度カラーディスプレイ
- WA-200 バスマウス98

NO.262　ご提供価格　288,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36回	初回 11,860円	9,700円×35回
48回	初回 10,380円	7,500円×47回
60回	初回 11,340円	6,300円×59回

NEC PC-9801UR/UF

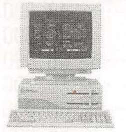


- PC-9801UR/UF 98 UR/UF本体
- PC-KD882 15型高解像度カラーディスプレイ
- WA-200 バスマウス98

NO.270　ご提供価格　248,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
24回	初回 14,340円	12,100円×23回
36回	初回 8,560円	8,400円×35回
48回	初回 6,980円	6,500円×47回

NEC PC-9801DX2/U2

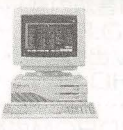


- PC-9801DX2/U2 98 DX2/U2本体
- PC-KD882 15型高解像度カラーディスプレイ
- WA-200 バスマウス98

NO.266　ご提供価格　318,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36回	初回 13,460円	10,700円×35回
48回	初回 10,580円	8,300円×47回
60回	初回 9,940円	7,000円×59回

NEC PC-9801DX5/U5

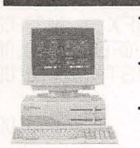


- PC-9801DX5/U5 98 DX5/U5本体
- PC-KD882 15型高解像度カラーディスプレイ
- WA-200 バスマウス98

NO.267　ご提供価格　438,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36回	初回 16,360円	14,800円×35回
48回	初回 16,080円	11,400円×47回
60回	初回 10,240円	9,700円×59回

NEC PC-9801DS2/U2

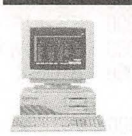


- PC-9801DS2/U2 98 DS2/U2本体
- PC-KD882 15型高解像度カラーディスプレイ
- WA-200 バスマウス98

NO.271　ご提供価格　348,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36回	初回 15,060円	11,700円×35回
48回	初回 10,780円	9,100円×47回
60回	初回 8,540円	7,700円×59回

NEC PC-9801DS5/U5

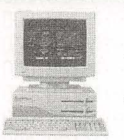


- PC-9801DS5/U5 98 DS5/U5本体
- PC-KD882 15型高解像度カラーディスプレイ
- WA-200 バスマウス98

NO.272　ご提供価格　468,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36回	初回 17,960円	15,800円×35回
48回	初回 16,280円	12,200円×47回
60回	初回 14,740円	10,300円×59回

NEC PC-9801DA2/U2

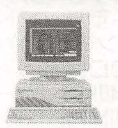


- PC-9801DA2/U2 98 DA2/U2本体
- PC-KD882 15型高解像度カラーディスプレイ
- WA-200 バスマウス98

NO.273　ご提供価格　418,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36回	初回 16,460円	14,100円×35回
48回	初回 14,380円	10,900円×47回
60回	初回 13,140円	9,200円×59回

NEC PC-9801DA5/U5

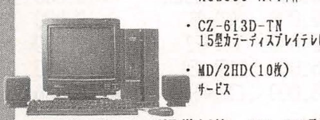


- PC-9801DA5/U5 98 DA5/U5本体
- PC-KD882 15型高解像度カラーディスプレイ
- WA-200 バスマウス98

NO.274　ご提供価格　538,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36回	初回 19,360円	18,200円×35回
48回	初回 15,180円	14,100円×47回
60回	初回 13,440円	11,900円×59回

SHARP X68000 XVI

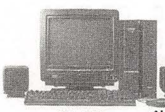


- CZ-634C-TN X68000 XVI本体
- CZ-613D-TN 15型カラーディスプレイテレビ
- MD/2HD(10枚) サービス

NO.277　ご提供価格　398,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36回	初回 16,560円	13,400円×35回
48回	初回 12,680円	10,400円×47回
60回	初回 10,140円	8,800円×59回

SHARP X68000 XVIHD



- CZ-644C-TN X68000 XVIHD本体
- CZ-613D-TN 15型カラーディスプレイテレビ
- MD/2HD(10枚) サービス

NO.278　ご提供価格　518,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36回	初回 19,460円	17,500円×35回
48回	初回 18,180円	13,500円×47回
60回	初回 16,340円	11,400円×59回

SHARP X68000 PROII

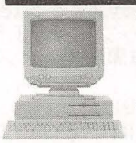


- CZ-653C X68000 PROII本体
- CZ-606D 14型カラーディスプレイ
- MD/2HD(10枚) サービス

NO.256　ご提供価格　288,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36回	初回 11,860円	9,700円×35回
48回	初回 10,380円	7,500円×47回
60回	初回 11,340円	6,300円×59回

SHARP X68000 PROIIHD

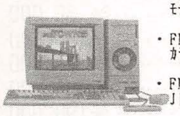


- CZ-663C X68000 PROIIHD本体
- CZ-606D 14型カラーディスプレイ
- MD/2HD(10枚) サービス

NO.257　ご提供価格　378,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36回	初回 13,160円	12,800円×35回
48回	初回 10,980円	9,900円×47回
60回	初回 13,040円	8,300円×59回

富士通 FM TOWNS 10F

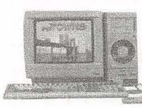


- FMTOWNS-10F モデル10F本体
- FMT-DP533 カラーCRTディスプレイ-14
- FMT-KB101 JISキーボード

NO.275　ご提供価格　278,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36回	初回 10,160円	9,400円×35回
48回	初回 11,880円	7,200円×47回
60回	初回 9.840円	6,100円×59回

富士通 FM TOWNS 20F



- FMTOWNS-20F モデル20F本体
- FMT-DP533 カラーCRTディスプレイ-14
- FMT-KB101 JISキーボード

NO.264　ご提供価格　298,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36回	初回 13,560円	10,000円×35回
48回	初回 8,880円	7,800円×47回
60回	初回 6,940円	6,600円×59回

富士通 FM TOWNS 40H

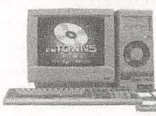


- FM TOWNS-40H モデル40H本体
- FMT-DP533 カラーCRTディスプレイ-14
- FMT-KB101 JISキーボード

NO.265　ご提供価格　428,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36回	初回 14,660円	14,500円×35回
48回	初回 12,880円	11,200円×47回
60回	初回 14,640円	9,400円×59回

富士通 FM TOWNS 80H

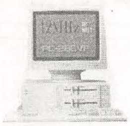


- FM TOWNS-80H モデル80H本体
- FMT-DP533 カラーCRTディスプレイ-14
- FMT-KB101 JISキーボード

NO.276　ご提供価格　548,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36回	初回 21,060円	18,500円×35回
48回	初回 18,380円	14,300円×47回
60回	初回 14,940円	12,100円×59回

EPSON PC-286VG



- PC-286VGSTD 286 VGSTD本体
- CR-4000 14型カラーディスプレイ
- WA-200 バスマウス98

NO.259　ご提供価格　268,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
24回	初回 14,940円	13,100円×23回
36回	初回 11,960円	9,000円×35回
48回	初回 8,680円	7,000円×47回

EPSON PC-386VR



- PC-386VRSTD 386 VRSTD本体
- CR-4000 14型カラーディスプレイ
- WA-200 バスマウス98

NO.260　ご提供価格　328,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36回	初回 11,660円	11,100円×35回
48回	初回 9,080円	8,600円×47回
60回	初回 11,440円	7,200円×59回

EPSON PC-286UX

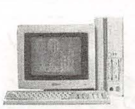


- PC-286UXSTD 286 UXSTD本体
- CR-4000 14型カラーディスプレイ
- WA-200 バスマウス98

NO.243　ご提供価格　268,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
24回	初回 14,940円	13,100円×23回
36回	初回 11,960円	9,000円×35回
48回	初回 8,680円	7,000円×47回

EPSON PC-386M



- PC-386MSTD 386 MSTD本体
- CR-4000 14型カラーディスプレイ
- WA-200 バスマウス98

NO.246　ご提供価格　328,000円(税込)

回数	初回	2回目以降
36回	初回 11,660円	11,100円×35回
48回	初回 9,080円	8,600円×47回
60回	初回 11,440円	7,200円×59回

メーカー	商品名	型式	標準価格	販売価格
National	MSX turbo	FS-A1ST	87,800	74,800
TOSHIBA	DynaBooK	J-3100GS 001	198,000	158,000
FUJITSU	NoteBooK	FMR-50NB1	238,000	198,000
EPSON	286 BOOK	PC-286BOOK	258,000	208,000
	386 BOOK	PC-386BOOKL	378,000	318,000
NEC	98 NOTENV	PC-9801NV	248,000	198,000
	98 NOTESX	PC-9801NS	298,000	218,000

メーカー	商品名	型式	標準価格	販売価格
SHARP	熱転写プリンタ	CZ-8PC5	96,800	79,800
	カラー漢字プリンタ	CZ-8PG2	160,000	128,000
	ドット漢字プリンタ	CZ-8PK10	97,800	79,800
FUJITSU	熱転写プリンタ	FMPR-204B	80,000	49,800
	ドット漢字プリンタ	FMPR-353G	138,000	108,000
National	カラー漢字プリンタ	FS-PC1	59,800	49,800
SONY	カラー漢字プリンタ	HBP-F1C	49,800	42,800

メーカー	商品名	型式	標準価格	販売価格
NEC	シリアルプリンタ	PC-PR201/65A	215,000	168,000
	シリアルプリンタ	PC-PR201/60A	158,000	118,000
	シリアルプリンタ	PC-PR201/45	95,000	72,800
	熱転写プリンタ	PC-PR150VL	84,800	64,800
	熱転写プリンタ	PC-PR150T	64,800	49,800
EPSON	ドット漢字プリンタ	VP-960PC	118,000	94,800
	熱転写プリンタ	AP-900PC	94,800	75,800

完全保証　全国どこでもアフターサービスOK

低金利クレジット　予算に応じ3回～60回まで

ＦＡＸでも注文OK　FAX 0468(48)3273

全国無料配送　日曜 祭日 指定日 OK

消費税　広告はすべて消費税込みの価格で表示してあります

掲載以外の商品もお気軽にお問合せ下さい

NEC マイコンショップ C&C

SHARP X68000 EXEショップ

FUJITSU FMショップ会

新品・中古／ソフト＆ハードウェア
全国通販
横浜サードウェーブ
〒230 横浜市鶴見区鶴見中央5—10—23

☎045-505-2163
受付時間▶AM11：00～PM7：00（水曜休）
FAX▶045-505-2164（24時間）
振込口座▶太陽神戸三井銀行 京浜鶴見支店
㊢3282421 ㈲横浜サードウェーブ

YOKOHAMA THIRDWAVE

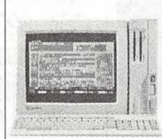
新品限定セット

PC-9801DS

●NEC PC-9801DS2 ¥358,000
●三菱 XC-1498CII ¥107,000
¥465,000
¥特価▶TEL

PC-98DO+

●NEC PC-98DO+ ¥278,000
●三菱 XC-1498CII ¥107,000
¥385,000
¥特価▶TEL

PC-9801UF

●NEC PC-9801UF ¥218,000
●三菱 XC-1498CII ¥107,000
¥325,000
¥特価▶TEL

中古在庫例

NEC
PC-9801RA21……¥285,000
PC-9801RS21……¥240,000
PC-9801RX21……¥178,000
PC-9801EX2……¥178,000
PC-9801VX21……¥150,000
PC-90DO……¥145,000
PC-9801VM21……¥125,000
PC-9801UV11……¥118,000
PC-8801VA2……¥ 78,000
PC-8801MC2……¥ 75,000
PC-8801VA……¥ 55,000
PC-8801MA2……¥ 48,000
PC-8801FE……¥ 48,000
PC-8801FA……¥ 45,000
PC-8801FH/30……¥ 30,000

EPSON
PC-386M-STD……¥208,000
PC-286VS-STD……¥158,000
PC-286VF-STD……¥148,000
PC-286C-STD……¥118,000

SHARP
EXPERT/HDセット……¥270,000
EXPERTセット……¥250,000
PROIIセット……¥225,000
ACE/HDセット……¥218,000
PROセット……¥200,000
ACEセット……¥190,000
X68000セット……¥175,000

Panasonic
FS-A1ST……¥ 58,000
FS-A1WSX……¥ 38,000
FS-A1WX……¥ 36,000
FS-A1FX……¥ 30,000
FS-A1F……¥ 26,000

SONY
HB-F1XV……¥ 40,000
HB-F1XDJ……¥ 36,000
HB-F1XD……¥ 26,000

SANYO
PHC-70FDII……¥ 45,000
PHC-70FD……¥ 30,000

中古ソフト……¥TEL（通信販売は2本以上とさせていただきます。）

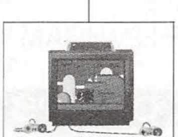
今月特に高く買います（ハード編）

機種名	買取価格	締切台数
PC-9801RA2	¥230,000	5台
PC-9801RX21	¥165,000	5台
PC-9801EX2	¥165,000	10台
PC-98DO+	¥160,000	10台
PC-286VF-STD	¥140,000	10台
PC-286C-STD	¥100,000	10台
FS-A1ST	¥ 45,000	20台
HB-F1XV	¥ 30,000	20台
MSX用モニター	TEL	——
MSX用FDD	TEL	——
MSX用カラープリンタ	TEL	——
スーパーファミコン	¥ 21,000	20台
コアグラフィックス	¥ 9,000	20台
メガドライブ	¥ 7,000	20台

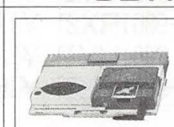
今月特に高く買います（ソフト編）

ソフト名	買取価格	対応機種
グランプリサーカス	¥4,000	PC-98
ドラッケン	¥4,000	PC-98
プリンスオブペルシャ	¥4,000	PC-98
天と地と	¥5,000	PC-88
武将風雲録	¥5,000	PC-88
ダイナソア	¥4,000	PC-88
シムシティ	¥4,000	X68K
ソルフェイス	¥4,000	X68K
ダイナマイトデューク	¥4,000	X68K
ティルナノーグ	¥3,000	MSX2
聖戦士ダンバイン	¥3,000	MSX2
スナッチャー	¥3,000	MSX2
ドラゴンクエストII	¥3,000	MSX2
FMパック	¥5,000	MSX2

ホビーコーナー

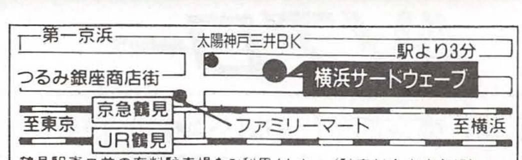
スーパーファミコンAセット
14G-SF1
（スーパーFC内蔵、14型TV）
ゲームソフト×3

¥3,900×36回

スーパーファミコンBセット
21G-SF1
（スーパーFC内蔵、21型TV）
ゲームソフト×3
¥4,550×36回

CDROM²セット

CDROM²本体
コアグラフィックス
ROMソフト×3
PCソフト×4
¥3,900×36回

ご案内

●価格・在庫は変動しますのでお電話で御確認下さい。
●ご送金は必ずお電話でのお申込み後にお願い致します。
●現金書留にてのご送金は申込書（メモ用紙）を同封して下さい。
●銀行振込の場合は、申込時にお名前、ご住所等をお聞かせ下さい。
●クレジットご希望の方はクレジット申込書をご送付致します。
★買取の場合は商品名、お名前、ご住所等を明記したメモ用紙を同封して下さい。
★直接、店頭にお持ちになる場合は、身分証明書と印鑑をご用意下さい。
（高校生以下の方は、ご両親の承諾書が必要です）



鶴見店 ☎045-505-2880

★とびっきりの安さ&安心のサポート信頼の店

UBERS ユーバース

▲掲載価格には消費税は含まれておりません。　▲掲載商品はほんの一部だけです。その他、ハード、ソフト、小物、ワープロ関係商品全て取り扱い――激安販売中!!

PC-9801 DA(/u)2 新製品　定価 ¥448,000　新同 ¥317,000

PC-9801 DS(/u)2 新製品　定価 ¥358,000　新同 ¥245,000

PC-9801DX(/u)2 新製品　定価 ¥318,000　新同 ¥198,000

富士通・TOWNSフェアー
FMTOWNS-20Fセット
FMT-DP533
FMT-KB105
5セット限り
¥298,000
※御購入予定の方、今がチャンス!!

PC-98 DO+　定価 ¥278,000　新同 ¥194,000

PC-9801nV　定価 ¥248,000　新同 ¥168,000

PC-9801 NS-20　定価 ¥448,000　新同 ¥275,000

マッキントッシュ CLASSIC　定価 ¥198,000　新品 超特価奉仕中

ディスプレイ

品名	定価	価格
●PCKD881	定価¥118,000	¥79,800
●PCKD882	定価¥ 89,800	¥59,800
●PC-TV455	定価¥147,000	¥89,000
●PC-TV454	定価¥128,000	¥79,800
●N5913U	定価¥120,000	¥80,000
●CU-14TV	定価¥ 99,800	¥73,000
●CU-14FD	定価¥ 74,800	¥45,000
●XC-1498CII	定価¥107,000	¥53,000
●XC-1498C	定価¥ 99,800	¥50,000
●PCKD854N	定価¥ 89,800	¥45,000
●CU21HD	定価¥148,000	TELにて

掲載価格は4月25日現在の価格です。変動ある場合がありますので、TELにてご確認ください。（安くなる場合が多い）

ハードディスク

品名	定価	価格
●HC40	定価¥108,000	¥79,800
●HC80	定価¥148,000	¥110,000
●HC130	定価¥178,000	¥133,000
●LitteE40	定価¥ 99,800	¥60,000
●90MBSCSIハードディスク	定価¥168,000	¥89,800
●TR-41	定価¥ 69,800	¥55,000
●PD100GS	定価¥148,000	¥108,000
●5インチシングルドライブ		¥25,000より
●3.5インチシングルドライブ		¥23,000より
●メルコRAMボード		20%~50%OFF
●I/OデータROMボード		20%~50%OFF

PC-9801NS　定価 ¥298,000　新同 ¥198,000

DYNA BOOK (J3100SS=002) 限定品　定価 ¥228,000　中古 ¥120,000

パソコンディスカウントSHOP
UBERS ユーバース

PC9801UF/UR　定価 ¥218,000　新同 ¥154,000

FM-TOWNS-2Fセット (+DPC531, KB101)　定価 ¥487,700　新同 ¥258,000

プリンター

品名	定価	価格
●PC-PR201/65A	定価¥215,000	¥158,000
●PC-PR201/60A	定価¥158,000	¥116,000
●PC-PR201GS(限定10)	定価¥135,000	¥79,800
●PC-PR150VL	定価¥ 84,800	¥63,000
●PC-PR150T	定価¥ 64,800	¥48,000
●LBP-A404	定価¥265,000	TELにて
●BJ10V	定価¥ 74,800	¥55,000
●JR200CL	定価¥134,800	¥69,800
●TX-24CL	定価¥ 69,800	¥40,000
●VP2600PC	定価¥145,000	TELにて
●AP900PC	定価¥ 94,800	TELにて

●代金引換システム●
現金払いでお買上げの場合、商品をお受け取りいただく時に、商品と引換えで代金をお支払いいただくシステムです。（手数料別）

●お申込み方法●
①お問合せ ご注文は お電話で!!
②コンピュータ登録（ご予約受付）
③お手続き（銀行振込、現金書留、クレジット）
④配送センターより発送（ご入金確認後）
BANK

ソフト

品名	定価	価格
●一太郎VER4.3(限定10)	定価 ¥58,000	¥37,000
●花子Ver2	定価 ¥58,000	¥40,000
●MS/DOSVER3.3C	定価 ¥ 9,800	¥ 7,500
●MS/WINDOWSV.3	定価 ¥25,000	¥21,000
●桐Ver3	定価 ¥98,000	¥65,000
●PIEXEPLUS	定価 ¥58,000	¥43,000
●ロータス123Rel2.2J(限定10)	定価 ¥98,000	¥57,000
●Z'sword JG Ver2	定価 ¥58,000	¥43,000
●クイックBASIC	定価 ¥20,000	¥15,000
●マイフェス98Ver5	定価 ¥38,000	¥28,500
●CCT98II	定価 ¥15,000	¥12,000

PC-386BOOK-L　定価 ¥378,000　新品 超特価奉仕中

X-68000 SUPERセット　新品 超破格値奉仕中

PC-286 VG-STD　定価 ¥268,000　新同 ¥165,000

X-68000 EXIVセット　新品 超破格値奉仕中

X-68000 PROII-HDセット　新品 超破格値奉仕中

X-68000 PROIIセット　新品 超破格値奉仕中

PC-386 LSR-STD　定価 ¥538,000　新品 超破格値奉仕中

PC-386 VR-STD　定価 ¥348,000　新同 ¥220,000

PC-ONE 新製品 (PC286LP)　定価 ¥298,000　新品 超特価奉仕中

PC-CLUB 新製品 (PC286C-STD)　定価 ¥168,000　新品 超破格値奉仕中

PC-386NOTE-A 新製品　定価 ¥268,000　超特価奉仕中

電話1本であなたの欲しい商品があなたのもとへ!!あなたの近くのユーバースへお気軽にお電話ください。

■日本橋店(大阪)
堺筋　日本橋4丁目　日本無線電機　永和信用金庫　エキサイト　NTT　上新電機5番館　上新電機1番館　アサヒステレオ　ユーバース 椿本ビル2F　恵美須町駅
恵美須町から徒歩3分
大阪市浪速区日本橋4丁目5の11(椿本ビル2F)
☎(06)631-4016
FAX06(631)8145
振込銀行　太陽神戸三井銀行　大阪南支店
口座番号　普通口座3135055　㈱ユーバース

■神戸店
地下鉄山手 県庁前　県警　阪急花隈駅　花隈駐車場　西口　阪急花隈駅東口　JR元町駅　ユーバース　コスモ石油　喫茶ハクサン
元町駅から徒歩3分(JR高架下)
神戸市中央区元町高架通2の196(モトコー3番街)
☎(078)371-1030
FAX078(371)1280
振込銀行　太陽神戸三井銀行　栄町支店
口座番号　普通口座3301768　㈱ユーバース

■京都店
三和銀行　太陽神戸三井銀行　四条通　阪急 烏丸駅　三菱銀行　綾小路通　6番出入口　エレベーター　太陽生命　仏光寺通　ユーバース 峯ビル5F　五条警察署　地下鉄四条駅　烏丸通
地下鉄四条駅6番出口30秒
京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル大政所町673(峯ビル5F)
☎(075)341-1444
FAX075(343)4226
振込銀行　太陽神戸三井銀行　京都四条支店
口座番号　普通口座3164309　㈱ユーバース



パソコンのイシダ
PC-9800シリーズ, FM-TOWNS, EPSON 286 & 386
パソコン・周辺機器他 ワープロ など
●FMTOWNS-20F…Ⓧ328,000円
●FMT-DP-531……Ⓧ89,800円
●FMT-KB105/205……Ⓧ30,000円
●FMPR-353G……Ⓧ138,000円 (24ドット/136桁プリンタ)
●FM60-711(ケーブル)……Ⓧ6,800円
Ⓧ合計592,600円
39.4%OFF!…¥359,000.-
TOWNS-20Fセット ¥328,000.-
※FM-TOWNS-20F 本体 Ⓧ328,000円
※FMT-DP531ディスプレイ……Ⓧ89,800円
※FMT-KB105.テンキー付JISキー…Ⓧ30,000円
Ⓧ合計442,800円
お電話下さい! ㊙で特価をお知らせします。
PC-286VG/STD Ⓧ268,000円
14型カラーPC-KD854N Ⓧ84,800円
136桁プリンタ ブラザー M-1724Pa Ⓧ95,000円
合計Ⓧ447,800円
3点特別Setイシダ特価
42% OFF ¥259,000.-
PC-386M/STD…Ⓧ328,000円
PC-KD854N……Ⓧ84,800円
VP-1350PC……Ⓧ96,800円
合計Ⓧ509,600円
3点特別Setイシダ特価
¥333,900.-
お買得BOOKのSet
PC-286BOOK/STD Ⓧ258,000円
テンキーパッド PCLTP3……Ⓧ17,000円
PC、MOUSE、PRO(マウス)…Ⓧ5,800円
日本語MS-DOS Ver.3.3C(基)Ⓧ9,800円
Micro Soft Works……Ⓧ40,000円
合計Ⓧ330,600円
3.5インチ2HD 20枚 マウス・マット サービス中!
イシダ特価! ¥246,000
予約受付中
●PC-386Note-A ¥2∅8,000.-
●PC-386 BOOK-L ¥2∅9,000.-
●PC-386S-STD ¥3∅5,000.-
ご予約頂いた場合
1.フロッピーケース(40枚入)
2.5"/8"MF-2HDフロッピー(30枚)
3.ワープロ・ソフト・ユーカラウェーブ
サービスします!
超目玉TOWNS用 SOFTその他
●インビテーション影からの招待状 定価9,800円(スーパープライスでワーゴ特価!)¥980.-
●ペイントツールGEDIT、TOWNS 定価30,000円(〃)¥9,800.-
●AFTER-BURNER(アフターバーナー)…定価9,800円(〃)¥5,980.-
●キーボードカバー……定価2,800円(〃)¥1,980.-
FMR-50互換を実現した──
※FMカード、R-CARD
Ⓧ238,000円→¥192,000
FM.NOTE BOOK、
A4ファイルサイズ2.5kg・
80C286CPU・FMR-50NB1
定価238,000円→¥188,000
富士通 FM70EM1M 拡張RAM4M ¥38,000 FMR70
FM60AM2M 拡張RAM2M ¥80,000 FMR50/60用
FM60EM1M 拡張RAM1M ¥50,000 FMR50/60用
富士通 FM30-121 SCSIカード ¥10,000 FMR30用
FMFD-521 1MBフロッピー ¥68,000 FMR/TOWNS
MB22450 FM-メインターフ ¥3,000 箱あり
FM50LEM2M 拡張RAMカード2M ¥58,000 FMR50LT用(新品同)
FM77EM64 拡張RAMカード ¥5,000 新品同
FM60-143 スキャナI/Fカード ¥5,000 FMR用
MB22405 漢字ROM ¥4,000 FM7用
FM50LM202 モデムカード1200 ¥9,000 FMR50LT
FM50LMD301 モデムカード2400 ¥3,000 FMR50LT
FM60MD203 モデムカード1200 ¥9,000 FMR50/60/70
EPSON PC286LRB RAMボード ¥23,000 PC286L用1.5MB
PC286LMC モデムカード ¥98,000 PC-286L用
PC286LIOU I/O拡張ユニット ¥49,800 PC286L/LE用
PC286LHD20 ハードディスクパック20MB ¥59,800 PC286LS用
富士通 OASYS30LX 日本語ワープロ ¥89,000 新品同
EPSON PWP-840-2 スキャナー ¥9,800 F FX L LX用
PWPHP ハンディプリンタ ¥9,800 L LX LXT用
富士通 FM16BFD 本体 ¥35,000 キーボード付
FM77AV40 〃 ¥35,000 箱マニュアルあり
FM77AV40EX 〃 ¥38,000 〃
FMR30FD 〃 ¥58,000 〃
富士通 FMR50LT2 本体 ¥178,000 マニュアルあり
FMR50LT5 〃 ¥198,000 箱マニュアルあり
FMTOWNS2 〃 ¥98,000 〃
FMTOWNS20F 〃 ¥200,000 新同品
NEC PC8801VA3 本体 ¥69,800 箱マニュアルあり
PC8801FR 〃 ¥30,000 〃
PC9801LT2 〃 ¥68,000 マニュアルあり
PC9801F2 〃 ¥28,000
PC9801LV22 〃 ¥138,000 新品同
EPSON PC286LE 〃 ¥98,000 〃
PC286LSH20 〃 ¥298,000 〃
PC286LS 〃 ¥198,000 〃
VP-135K ドットプリンタ ¥32,000 FMROM付
#7338 カットシートフィダ ¥9,800 VP-135K用
#7308 トラクタユニット ¥3,000 〃
VP2000PC カラープリンタ ¥78,000 新同品
VP900PC 〃 ¥58,000 〃
NEC PC-KD854 カラーCRTモニタ ¥28,000
PC-KD863S 〃 ¥53,000 新同品
SHARP CZ-603DBK 〃 ¥48,000 X68000用
富士通 FMDPC231D 〃 ¥32,000 FM77AV40用
FMDPC231D 〃 ¥32,000 FM77AV40用
FMDPC435 〃 ¥58,000 新同品
MB27333 〃 ¥38,000 〃
FMDPC431 〃 ¥48,000 〃
40MB HDD内蔵DX5格安Set
本体PC-9801DX5 Ⓧ468,000円
ディスプレイPC-KD882 Ⓧ89,800円
プリンタ(カラー)136桁 ブラザーM-1924PJ Ⓧ148,000円
合計Ⓧ705,800円
《5台限定》
特別Set 43.5% OFF ¥399,000.-
※特別日本語MS-DOS・PS-98-019HMWサービス!
新古品&中古品 左記の商品以外にたくさんあります。お電話下さい。
本格32ビットDA2/U2格安Set
本体PC-9801DA2/U2 Ⓧ448,000円
ディスプレイPC-KD882 Ⓧ89,800円
プリンタPC-PR201/60A Ⓧ158,000円
日本語MS-DOS Ver.3.3C PS-98-019HV/HMW Ⓧ9,800円
統合ソフト(ワークス) Micro Soft Works Ⓧ40,000円
合計Ⓧ745,600円
特別特価 35.6% OFF ¥479,800.-
NECパソコンDXシリーズ格安Set
本体PC-9801DX2/U2 Ⓧ318,000円
ディスプレイPC-KD854N Ⓧ84,800円
プリンタEPSON VP-1350PC Ⓧ96,800円
パソコンラック(縦型4段) マウス・マウスマット キーボードカバー フロッピー30枚 サービス!
特価 マニアSet ¥349,800.-
32ビットDS格安Set
本体PC-9801DS2/U2 Ⓧ358,000円
ディスプレイPC-KD854N Ⓧ84,800円
プリンタ(カラー)136桁 ブラザー M-1924P Ⓧ148,000円
日本語MS-DOS Ver.3.3C PS-98-019HV/HMW Ⓧ9,800円
合計Ⓧ600,600円
特価 36.8% OFF ¥379,800.-
お問い合せは パソコンのイシダ本店 釧路(0154)25-6168 パソコンのイシダ本店 釧路市堀川町2-32
第1支店 釧路(0154)22-4408 FM-LAB釧路 釧路市旭町30-12(尾崎ビル)
第2支店 釧路(0154)22-4437 EPSONテクニカルSHOP釧路 釧路市旭町30-12(尾崎ビル1F)
第3支店 札幌(011)241-4608 札幌市中央区南2西1-7 パソコンのイシダ札幌(壱丁目ビル3F)
第4支店 帯広(0155)23-1050 帯広市西2南11-9(野村ビル6F) パソコンのイシダ帯広
※現金の場合は内税です。その他については外税です。

募　集

ゲーム・プログラマー

夢・追求集団

KANEKO®

破格の待遇

チャンスは逃すな!!

- ●スーパーファミコン
- ●メガドライブ

経験者のみ

●同時募集●

- ●グラフィック・デザイナー
- ●サウンド・プログラマー
- ●PCエンジン、ファミコン
ゲーム・ボーイ、ゲーム・ギアの
開発プログラマー

●

募集期間／1991年5月31日まで

●勤務時間●
フレックスタイム制
コアタイム11：00〜18：00※標準8時間

●休日●
完全週休2日制(土、日)、夏期および年末年始

●待遇●
昇給年1、賞与年2、交通費全額支給、社保完備、
食事補助、保養所有り(房総、草津)、年1海外旅行

●応募●
電話連絡の上、履歴書及び作品持参
募集受付専用☎03-3921-9686/担当　大橋
エレクトロ デザイン ㈱イーディ
〒177 東京都練馬区石神井台8丁目23番21号

当社開発実績 ●火激●ヘビーユニット●エアバスター ●ギャルズパニック以上アーケードゲーム実績。他多数。●エアロブラスターズ(メガドライブ)
今後はコンシューマ・ソフトメーカーとしても意欲的に商品開発に取り組んでいきます。

いまだかってない
こんな空間が
欲しかった

創造空間COMBO

業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安！

♡マニアのみんなもそうじゃない人もゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!♡

Oldゲームから Brand-newまで

アーケードゲーム専門店の決定版

基板在庫豊富・懇切丁寧。とにかく基板が安い　特価基板いろいろたくさんあって迷っちゃう。でも大丈夫　親切価格でぶっ飛び！
めずらしい基板だってあるんだから友達に自慢しちゃおうね。きっといい物見つかる自信のお店。

➡コレで決まりっ!!

見て確かめて買ってね。ホンモノ指向のキミならわかるよね！

★中古基板3,000円より、在庫2,000枚
★麻雀用パネル（ハーネス付）6,000円

アフターサービスは抜群

■P.C.B.の修理、コントロールBOXの修理等、遠慮なく御相談下さい。他社でお買い求めのものもOK!!

COMBO スペシャル企画!!

皆さんが探しているP.C.B.ロムキット等を格安にて、大放出　毎月、厳正な抽選にてお分けします。

第二弾（5月末日〆切）

1051	ジャレコ メガシステム	プラスアルファ改造キット	¥18,000	20セット
1052	ジャレコ メガシステム	伊賀忍術伝改造キット	¥12,000	30セット
1053	ナムコ システムⅠ	ソーコ番	¥10,000	20セット
1054	ナムコ システムⅠ	ピストル大名	¥12,000	25セット

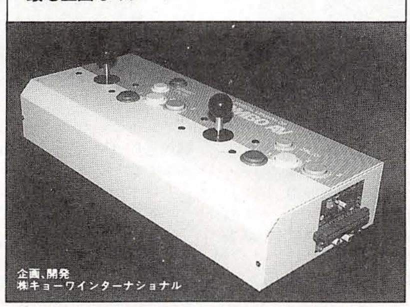
※セット数は、商品入荷状況により増加します。
※どなたでも申し込み出来ますが、指定の申込書が必要です。
※当スペシャル企画に関してのお電話のお問い合せは、お断りします。詳しくは資料請求して下さい。又は店頭で!!
※第三弾、第四弾……を御期待下さい。

ゲームライクな スペシャルバージョン出現

いちばん新しいコントロールBOX
= "COMBO AV"

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能（サイズ W:470 D:200 H:155㎜）
◆2・4・8方向、切換えジョイスティック（ループレバーも取付け可）
◆2スピーカー（10cmフルレンヂ×2）によるサラウンド＆ステレオ、TV・ヘッドフォン・ラジカセ等接続OK
◆高出力電源（5V 8A）で安定した画像、余裕あるパワー
◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能（発光ダイオード表示）各電源ラインに安全ヒューズ付
◆各トリガーボタン、単独スピード切換え可能のオートトリガー
◆高性能ビデオコンバータ搭載（キョーワインターナショナル製 ニュータイプ）
◆本体メインコネクターは、キョーワ式
◆保守調整は、全て外部より可能
◆縦・横画面のコントロール制御の切換え（コロンブスの卵参照）
◆1・2Pトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。又、4トリガーのゲームにも対応します。

機能性重視・新設計　技術の結集
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで最も堅固なマシーン



企画、開発
㈱キョーワインターナショナル

満足のいく性能で安心価格
"コンボAV"
● Vタイプ（ビデオ端子、RF対応）……………定価34,000円
● Rタイプ（RGB15・21ピン対応）……………定価29,000円
● VRタイプ（上記両方の対応）……………定価36,000円

★コロンブスの卵
COMBO AVの特殊機能の中に、ビックリ！最高！平然！ガッカリ！するものがある。な〜んと、縦画面のゲームをTVを縦にすることなく（TVの故障の原因となりますよ！）ゲームができるのだ！ゲーム画面の縦、横の変更は基盤のハードにより難しいので、画面をそのまま映してキャラクターの動きとジョイスティックを合わせると云う、簡単なもの！タテスクロールのゲームがヨコスクロールになるけど、とてもゲームがし易いし、一種独特の楽しみがあるよ！……これでゲーム基盤のタテ・ヨコ画面の選択は必要なくなったね☀（晴れ）尚、これは、実用新案申請済のアイデアだよ！

★100人に聞きました
コンパネは水平タイプがよい……96人。何と96%が水平パネルが良いとの事です。もっともですね！アーケードゲームマシンも然り、COMBO AVは"ゲームを楽しむ"という事を最重点に開発されたんです。他、たくさんのアイデアがいっぱいです。尚、COMBO AVの企画・開発は㈱キョーワインターナショナルです。

詳しい資料は62円切手2枚同封の上BM係までご請求下さい。

●COMBO AV　取扱販売店●

関東地区	関西地区
コンボ ☎03-3576-1484	テクナート ☎06-643-7641
サンカンパニー ☎044-954-9459	

中部地区	九州地区
宇宙堂 ☎052-916-1407	パワードサービス ☎092-572-4110

"COMBO AV"で遊んでみませんか？
創造空間COMBOでは各社のコントロールBOXを展示。
実際にプレイして比べる事が出来ます。
お勧めします。
COMBO AVを！
自信をもって!!

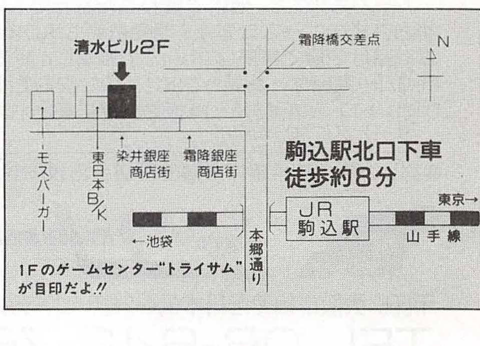
熱いハートをバックアップする

創造空間COMBO

MSP㈱マイクロシステム プランニング　〒170 東京都豊島区駒込6-34-7　清水ビル2F

☎03-3576-1484

営業時間PM1:00〜PM7:00　毎週水曜定休（日・祭日は営業致します。）



やはりゲームは、オリジナルが一番だ!!

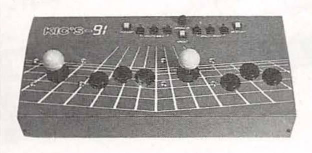
会員募集中
全国通信販売

★コントロールボックス編★ゲームセンターの基板を自宅で楽しもう。まず下記の写真から好きなタイプのコントロールボックスを選ぼう。それぞれ違った特長を持っていますので当社のショールームで実際にPLAYしてみるのが一番でしょう。
例、シグマAV999は、ジョイステックはS-9ターボが別売になっています。このS-9ターボは他のホビーマシンなどにも接続できるようになっています。(注)ハッピー商会別売のケーブルが必要)

★ハーネス編★次は問題の基板ですが、コントロールボックスと基板の間につけるケーブル(ハーネス)が必要になります。最近の基板は「JAMMA」と言うハーネスで統一されてきていますが、古い基板になると各社でバラバラのハーネスになっています。「それじゃ自分では、ハーネスは作れない」そんな時でも大丈夫です。当社では、ハーネスの完成品も販売しております。全て揃いましたらテレビ又はパソコンモニターに接続しましょう。

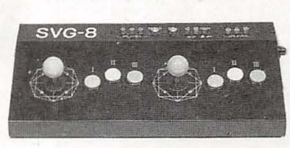
各種コントロールボックス

KIC



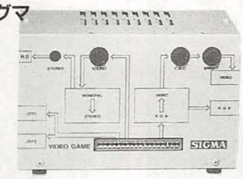
KIC'S-91
Atipe～ビデオ端子VHF ——¥35,000
Btipe～RGB15P.21P ——¥29,000
Ctipe～Ⓐ Ⓑ対応 ——¥38,000

ハッピー商会



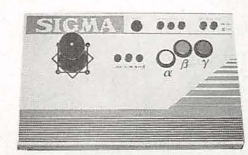
SVG-8
標準タイプ～RGB15P.21P.ビデオ——¥34,800
RGBタイプ～RGB21P15P ——¥29,800

シグマ



AV-999
AV-999(ステレオ) ——¥25,000
AV-9(モノラル) ——¥20,000

シグマ

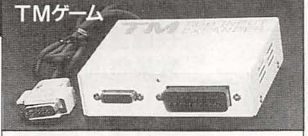


S-9ターボ
S-9TURBO ——¥10,000
メガドラ用コード ——¥3,000
PCエンジン用コード ——¥2,000
マスターシステム用コード ——¥2,000
パソコン用コード ——¥1,500
ファミコン用コード ——¥2,000

★ワルキューレの伝説その他のプレゼント発表のお知らせ★

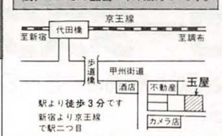
●TMゲームクラブビッグプレゼント係へ多数のご応募ありがとうございました。商品の当選発表は、次号のこの欄にて発表いたしますので、楽しみにお待ちください。なお今後もこの企画を続けて行くか、もっか検討中ですので、皆様の熱い声援をお願いします。
●基板のこと、ゲームのこと、プレゼントでこんな基板がほしいなど、どんな感想でもかまいませんので、皆様からのお便りお待ちしています。

TMゲーム



TMゲーム
TMエキスパンダー……¥14,500
MSX専用ケーブル ……¥4,000

ゲーム基板は常時在庫2,000枚。
新製品から低価格基板、テーブルゲーム機、パーツまで豊富に取り揃えています。



NEO GEO取扱店
ショールーム新装オープン 展示販売中
TMゲームクラブ
株式会社 玉屋
振込先:TMゲームクラブ
松沢信用金庫 代田橋支店
普通口座番号 0196301
〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
TEL 03(3323)5524(販売部)
FAX 03(3323)5533
営業時間 AM10:00～PM7:00(平日)
AM10:00～PM5:00(日、祭)

業界人、半漁人、マニアの君も大歓迎!!

＊全国通信販売＊　＊日本全国同一価格＊　＊ゲーム基板送料無料＊

◎ゲーム基板……………………………¥3,000より

業界一の在庫量…………………………直接来店してお確かめください
最新ゲーム………………………………どこよりも早く入荷します
レアゲーム………………………………懐かしい、珍しいゲームの宝庫!

◎18インチゲーム機……¥30,000～¥43,000

完全整備済・フル装備(詳しい内容は資料を参照してください)
高解像度モニター、その他ゲームに関するパーツ何でも有ります。

詳しい資料―無料提供中!! ハガキでお申込ください
宛先……〒183 東京都府中市新町3-15-5 BM係り

タイムマシン ☎0423-67-1129

FAX.0423-62-8781

NOW PRINTING!
CAPCOM
CP-SYSTEM

NOW PRINTING!
NAMCO
SYSTEM-II

NOW PRINTING!
SEGA
SYSTEM-24

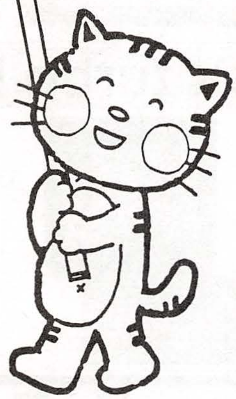
NOW PRINTING!
TAITO
DARIUS

求む!!

PC-6601シリーズ ディスプレイ共

買いとりま〜す。

今世紀最後のチャンスをのがさぬように



▶ジィニアス・スクールでは、右のモニター貸出用のパソコン機(PC-6601シリーズ)を求めています。
上記のパソコンをゆずってくださる方はご連絡下さい。

★ハガキに住所・氏名・電話番号・年令・パソコンの機種名保護者名を記入のこと。

international
genius school

受付ジィニアス　スクール家庭学習モニター係
東京都中央区日本橋3-14-1 新々会館1F (03)3271-8045

モニター募集

"普通の小学生がわずか8ヶ月で中3英語習得"

—— TBSテレビ系の実験報告番組による ——

▶読売新聞・日本経済新聞・TBSテレビ系が「自分で考える力を育てる教育」と絶賛の、コンピュータによる自主学習の在宅・通学モニターを募集します。

【モニター募集要項】

参加費無料

(コンピューター・教材教具貸出、返送料共一切)

体験コース(10日間)

I.『英才英語コース』 II.『英才算数コース』

応募資格

★6才〜13才(どなたでも参加できます)
★14才〜成人(ゼロからの学習を希望する人のみ)

フリーレッスン受講後、入校希望の場合でも基準点に達しない場合は入校できませんのであらかじめ御了承下さい。

★応募メ切　6月10日

※お申込みは、電話かハガキにて、先着順に受け付けます。

東京(03)3271-2680　家庭学習モニター係
(〒、住所、TEL、保護者名、受講者名、フリガナ、生年月日、学年、血液型、希望教科、通学・在宅明記)
〒103 東京都中央区日本橋3-14-1　ジィニアス・スクール

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

PC-9801シリーズ

各12,580円三国志II, 提督の決断, プリンセスメーカー, サイレントメビウス, 情報将校・赤き星の衝撃, 各10,880円A列車で行うIII, 遙かなるオーガスタ, span of Dream, ウイザードリイ#4, #5, D〜欧州蜃気楼, ミュージアム4, 大海令, ザ・スーパーラスベガス2, バトル, 天と地と, 各8,330円シムシティ, ポピュラス, 銀河英雄伝説II, ロードモナーク, マジックキャンドル, ベストプレーベースボール, 信長・武将風雲録, 斬・夜叉円舞曲, 戦極, 大戦略III'90, 大航海時代, 水滸伝, ランペルール, 信長・群雄伝, 天下統一, 斬, アルシャーク, BURAI下巻, ドラッケン, ガンダムデザートオペレーション, 轟, ペインドリーム, スーパーバトルスキンパニック, 永世名人II, 続・ダンジョンマスター, ロードス島戦記, 黄金の羅針盤, エメラルドドラゴン, やじうまペナントレース2, ウィザードリィ#1〜#3, クオータースタッフ, プロヴィデンス, ザ・マンホール, 天竺への道, バーズティル, 億万長者II, T&T, クエストフォーグローリー, マーブルマットネス, グランプリサーカス(データ集各4,180円), 各8,080円FAR SIDE MOON, 栄冠は君に, 各7,480円サークII, ファーストクイーンII, ヒルズファー, マスターオブモンスターII, アークスII, まあじゃん王国, ルーンワース, ブラックレインボー, D-Again, BURAI, ミスティーブルー, インペリアルフォース, ウルティマIII, マスターオブモンスター, 天使たちの午後番外編, マーキュリー, プリンスオブペルシャ, ナビチューン, アマランス, サバッシュ, ブルトンレイ, エアーコンバットII, ドラゴンスレイヤー, 電脳学園・II・III, (6,980円ザークレジェンドSP), 各6,630円煩悩予備校, 麻雀クリニック増刊号, CAL・2, 雀ボーグすずめ, 満開電飾, FOXY2, BEAST, すとりっぷルーレット, 鋼鉄の騎士, ビーストロード, わたしをゴルフに連れてって, 探偵団X, 無敵刑事大打撃, グラムキャッツ, サブナック, クラックス, ポッキー・II, ゾーク1, 谷川・将棋指南III, (6,980円ライヒスリッター), 各5,830円ドラゴンナイトII, X指定, ランス2, DE-JA, X'na-サキナ, RAY・GUN, キャル・永遠の美少女, D・P・S・SGセット2, SAP特殊行動警察, リップスティックAD・2, プランマーカー, 闘神都市, あーくしゅ, ストロベリー大戦略, サナトス, ルーンワース2, D・P・S・SG, スクール・うおーず, エクスタリアン, セーラ服戦士フェリス, 星の砂物語, FOXY, イルミナ, キャンキャンバニーSP, ペロンチョ身体検査, 各4,980円キャンキャンバニー, ドキドキカードリーグ, ブルトンレイシナリオエディタ, ぴんきいぽんきい1・2・3, あぶないてんぐ伝説, AIIIマップ, DUEL・川中島, 各4,380円大戦略III, パワーアップキット, '90マップ, シムシティーエディター, グランプリサーカスパワーアップ, 各4,180円エイトレクスゴルフ・C, プロミストランド, 各3,330円ピンクショックパイレーツ1, 2, 3, 美少女写真館番外編, 各2,450円ピンクソックス1〜3号(4号3,180円) 各3,480円ディスクステーション#1〜3,

FM-TOWNS

各14,280円提督の決断, 三国志II, 12,580円A.III+コンストラクションセット, 各10,880円ポピュラス, 遙かなるオーガスタ, 闇の血族スペシャル, 四柱推命学入門, オルゴール, ウィザード#V, HYPER PLANET, 各10,030円信長・戦国群雄伝, 維新の嵐, 水滸伝, ランペルール, ガンシップ, R-TYPE, 各8,330円続・ダンジョンマスター, ターボアウトラン, マーブルマットネス, 億万長者II, 囲碁入門道場, 大航海時代, イメージファイト, サークII, オペレーションウルフ, BURAI, ファイナルブロー, おかしなマザーグース, ヒーローオブランス, サイバーシティ, ラストサバイバー, 銀河宇宙オデッセイ, アシストカルク・ワード, ロケットレンジャー, ギャラクシーフォースII, T&T, ウーマンズメモリー, やじうまペナントレース2, 黄金の羅針盤, 各8,080円機甲師団, 栄冠は君に, 各7,480円ZAKMCKRACKEN, Zero, シャーロックホームズ, BURAI下巻完結編, 闇の血族, メリーゴーランド, デュアルターゲット, Sim City, D-Again, ライザンバー, AYA, ドラゴンスレイヤー, インディージョーンズ, T・D・F, マンホール, DRACKEN, Loom, 各5,830円D・P・S・SG, ルージュ, 闘神都市, サナトス, ランス・II, (6,630円CAL II), 21,200円F-BASIC386V1.1L21, 47,800円Fm-OASYS, 15,000円日本語MS-DOS Ver3.1 46,300円Z's STAFF PRO, 30,800円TOWNS PAINT V1.1

X-68000シリーズ

各12,580円三国志II, サイレントメビウス, 提督の決断, 各10,880円遙かなるオーガスタ, A列車で行うII, D〜, 欧州, シュヴァルツシルト, ザ・スーパーラスベガスII, ドラッケン, ファンタジーIV, 各10,030円RYU〜, 銀河+SET, ノスタルジア, 各8,330円Sim City, 銀河英雄伝説2, アルシャーク, 続・ダンジョンマスター, C版大戦略2, ウルティマV, エメラルドドラゴン, イメージファイト, ランペルール, 水滸伝, 信長・群雄伝, 大航海時代, ロードス島戦記, クォータースタッフ, マーブルマッドネス, めぞん一刻・完結, 実践ビリヤード, ガイナロック, パロディウスだ!, 各8,080円栄冠は君に, 機甲師団, サンダーブレード, 各7,480円ファランクス, ラグーン, ソルフィース, ナイアス, AXIS, エアーコンバット, ダイナマイトデューク, サラマンダ, 闇の血族・完結編, サイバリオン, D-Again, グラナダ, A-JAX, ジェノサイド, サーク, メルヘンメイズ, イースIII, ブルトンレイ, スーパーハングオン, 天使たちの午後3番外編, ダウンタウン熱血物語, Pinky1, ドラゴンスピリット, メタルサイト, サバッシュ, ルーンワース, ジェミニウィング, ニューラルギア, プリンスオブペルシャ, アークスオデッセイ, トップをねらえ, 各6,630円スコルピウス, ラプラスの魔, ボンバーマン, V'BALL, 熱血高校ドッチボール部, BEAST, わたしをゴルフに連れてって, 中華大仙, MOON CRYSTAL, まぁじゃん2, R-TYPE, やじうまペナントレース, 帰り道は危険がいっぱい, FOXY2, サブナック, ウォーニング, ムーンクリスタル, 各5,830円リップスティックAD, DE-JA, CAL, RAY-GUN, D・S・P・SG, X'na-サキナ, イルミナ, クォース, テトリス, SX-WINDOW, ストロベリー大戦略, 星の砂物語, X指定, ランスII, ドラゴンアイズ, ボスコニアン, サナトス, スペースハリアー, ドラゴンナイトII, ブルトンレイ・エディタ, SAP特殊行動警察, 10,200円シグナトリー, 6,120円スライス, 各16,800円テラッツオ, New Print Shop, CYBER NOTE, マジックパレット, MU-1, 37,800円C・コンパイラV2.0, 15,300円た〜みのる2, 15,980円MUSIC-PRO(MIDI版は24,500円)

PC-8801シリーズ

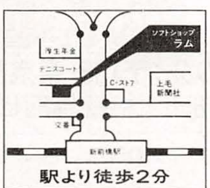
各12,580三国志II, ミュージックアート88, 提督の決断, (9,960円銀河英雄伝説+SET), 各10,880円ウイザードリィ#IV・#V, LALF, 各8,330円銀河英雄伝説II, 大航海時代, ランペルール, 水滸伝, 信長・武将風雲録・群雄伝, 天と地と, シュヴァルツシルトII, 夢幻の心臓III, やじうまペナントレース2, ガンダムタクティカルオペレーション, ウイザードリィ#I・II・III, FORMULA・C・M・S, 各7,480円ヴェインドリーム, ダイナソア, サーク・II, ジーザスII, C版大戦略II, ファーラの時結界, テイル・ナ・ノーグ, ドラゴンスレイヤー, ワールドゴルフIII, ブロンティス, 銀河英雄伝説, ZERO, アークスII, 天使たちの午後3番外編, BURAI, クリムゾンIII, 電脳学園・II・III, エメラルドドラゴン, 手天童子, 各6,630円REVIEW, 雀ボーグすずめ, 鋼鉄の騎士, ポッキー, ドラゴンナイトII, メタルオレンジ, BEAST, キャロル, ジューン, ビーストロード, G戦略, まあじゃん2, わたしをゴルフに連れてって, 麻雀クリニック増刊号, RUN RUN狂走曲, 各5,830円X'na(サキナ), ドラゴンアイズ, ランスII, ドラゴンナイト, DE-JA, D・P・S・SG, イルミナ, エクスタリアン, PURE, セーラ服戦士フェリス, RAY-GUN', リップスティックAD・2, クロッキー, ピュアII, X指定, メルヘンパラダイス, 星の砂物語, テトリス, 上海II, ダ・ビンチ, CAL〜永遠の… 各4,980円キャンキャンバニー, D・P・S, ザ・コックピット, ぴんきいぽんきい1・2・3, ドラゴンアイズ, ドキドキカードリーグ, 各3,330円はっちゃけあやよさんII, フルーツカクテル1・2, アップルクラブ1・2, ウォーターフロントAD, 美少女写真館番外編, 各2,650円リップスティック1〜5

—— ハ ー ド ——

12,800円セガメガドライブ, 20,500円サイバースティック, 27,300円スーパーファミコン+SDグレイトバトルセット(限定販売), 7,100円XAV-IS, 5,180円XE-1・ST
各種パソコン, ワープロ, FAX, 電子手帳・ラム特価
X68MIDIボード16,800円, キーボードカバー2,380円
フロッピーケース3.5"150入, 5"180入各2,980円
生ディスク1枚5"50円, 5"HD80円, 3.5"DD150円3.5"HD100円
マクセル5"HD10枚1,380円, マクセル3.5"HD10枚2,980円

MSXシリーズ

12,580円三国志II, 提督の決断, View CALC 10,880円Plas X ターミネーターwithダンジョンハンター 各10,030円信長・風雲録Ⓡ, 水滸伝Ⓡ, 大航海時代Ⓡ, ランペルールⓇ, 9,830円銀河英雄伝説+SET, 各8,330円信長・武将風雲録, 大航海時代, 水滸伝, SDスナッチャー, ロードス島戦記, シュヴァルツシルト2, 麻雀刺客, 信長・群雄伝, ランペルール, フリートコマンダー2, ファンタジー4, ウイザードリイ#1〜#3, 銀河英雄伝説II, msx View, DD倶楽部, グラフザウルスV2.0, 各7,480円ドラゴンスレイヤー, クリムゾンIII, エメラルドドラゴン, サークII, テイル・ナ・ノーグ, SEED OF DRAGON, 聖戦士ダンバイン, ルーンワース, BURAI, 銀河英雄伝説, 電脳学園・II・III, 魔導物語1-2-3, アークスII, スーパー大戦略, ラ・ヴァルー, 画楽多(サンプル付), 各6,630円FRAY, ソリッドスネイク, イースII, シンセサウルスV2.0, 雀ボーグすずめ, ドラゴンナイトII, ソープランドストーリー, クリムゾンII, めぞん一刻完結編, グレイテストドライバー, まあじゃん2, グラムキャッツ, 私をゴルフに連れてって, ジーザス, BEAST, メンバーシップゴルフ, やじうまペナントレース, 各5,830円F1道中記, ドラゴンナイト, あ〜くしゅ, RAY-GUN, ランス, FOXY, 星の砂物語, プレイボールIII, キャンキャンバニーSP, エクスタリアン, ゴルビーのパイプライン大作戦, X'na-キサナ, DE-JA, ランスII, セーラー服戦士フェリス, ポッキー, ドラゴンアイズ, めぞん一刻, スペースマンボー, X指定, D・P・S・SG, イルミナ, ルーンマスター(三国…), 各4,980円D・P・S, クォース, パロディウス, グラディウス2, らくらくアニメ, ぴんきぃぽんきぃ①②③, F1スピリット, 各4,180円スーパーピンクソックス, 各5,380円激突ペナントレース, 各3,330円ピーチアップ各号, 美少女写真館番外編, あやよさんII, ロードス島戦記福神漬, 各2,460円ピンクソックス1〜3, (4〜5号3,180円) 各1,700円D・S各号, 2,610円にD・S#20, #22 6,100円文書作左衛門, 6,990円はがき書右衛門, 24,980円HAL NOTE, 20,800円msx-Write II, 16,980円MIDIサウルス, 20,800円msx-DOS2, 10,280円msx-Data Pack, 3,080円msx-C入門上・下



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- 上記の価格には消費税3%が含まれています。御注文はTELかハガキで。
- 送金方法
  - 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TELを書いて同封して下さい。(振替口座の方は通信欄に記入)
    郵便振替口座番号は 宇都宮1-5733 名称 ソフトショップラム
  - 代金引換の方は送料の他に280円プラス。局留めの場合は申し出て下さい。配達日指定(日・祭を除く)は50円プラス。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
  - 送料は1本以上、500g以下360円、1kg以下670円、1kg以上980円、多い場合は返金します。
  - X1・FM77AV・スーパーファミコン・セガ・PCエンジン・周辺機器・他については御問合せ下さい。
- 営業時間　月曜〜土曜12：00〜20：00、日祭10：00〜19：00
  定休日　5月13日(月)・20日(月)・27日(月)、6月10日(月)・17日(月)・24日(月)、7月8日(月)・15日(月)・16日(火)
- 掲載されていない商品は御問合せ下さい。

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594　FAX0272-53-7594
〒371 前橋市新前橋町17−13

買って安心 使って便利!!
日本マイコン流通センター

信頼と安心の日本マイコン流通センター

中古パソコン・新品パソコン全国通信販売システム(電話、FAX、郵便、パソコン通信)

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いか月々一〇〇円程度値上げになる予定です 御諒承下さい

中古パソコン買取り・下取り・販売

パソコン・ワープロ・CRT・プリンター・ディスク・ソフト他

お申し込みはお電話一本!!

㈱日本マイコン流通センターの全国通信販売システム

1. 全国どこでも激安販売 全国どこでも同じように同じ激安価格で商品を購入することができますので、地域による損得がありません。

2. お電話1本で簡単申込み ご自宅や会社に居ながらにして、お電話だけで簡単にお申し込みができます。また、FAXや郵便などでもご注文お問い合わせをお受け致しております。

3. クレジット大歓迎! 全国どこでも分割払いによるお求めができます。(但し、一部離島でご利用できない地域があります) 3回〜60回の均等分割払いをはじめ、ボーナス併用払い、ボーナス一括払い、夏冬ボーナス2回払いなどあらゆる支払方法が可能です。クレジットカードをお持ちでない方でも利用できます。

4. 支払の延期ができます。 初回のお支払を数ヵ月さきに延長するスキップ払いもお受け致します。お支払いを1ヵ月から5ヵ月先に延長することができます。(但しクレジットご利用時に限る)

5. クレジットカードでもOK! クレジットカードをお持ちのかたは、カードでの決済もできます。使い慣れたカードのカード番号をお聞かせ下さい。

6. 商品お届け日の指定ができます。 留守がちの方も安心! 商品のお届け日の指定や曜日の指定もお受け致します。また日中留守にされる方には夜間(PM6:00〜8:00)のお届けも可能になりました。

7. 代金引き換え払いもOK! 「振込や送金に行く暇が無くて……」という方も安心、商品をお届けする際にドライバーへ代金をお支払いして戴くシステムを導入致しました。
＊代金引き換えシステムは20歳以上の方への確認が必要です。未成年の方は保護者と一緒にお申し込みください。なお、このシステムには若干の手数料がかかりますので予めご了承ください。



8. ワイドな保証
通常の保証に加え、当社独自の保険システムを完成いたしました。盗難や不注意による事故でも安心! お求め頂いた商品と同等の商品をお届け致します。詳しくはお電話でお問い合わせください。

9. 中古と新品の組合せも自由自在
パソコン本体は中古品でディスプレイは新品……などというようにお客様のご要望どうりの組合せが可能です。なお、当社の中古品はメーカーとのタイアップによる万全のチェックをしておりますので安心してお求めになれます。



募集要項

●店頭販売スタッフ、通信販売スタッフ ▶月給 185,000円以上

- 勤務地▶渋谷駅ハチ公口前パソコンショップ/渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
  渋谷公園通りパルコ前事務所/渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
- 時間▶10:00〜19:00(休憩は1時間です)
- 資格▶高卒以上、25歳位までの方
  ※未経験者大歓迎、ワープロ・パソコンの知識がグングンと身についちゃいます。
- 待遇▶昇給年1回・賞与年2回
  ※業績により年1回の決算賞与もあり、社会保険完備、交通費全額支給、家族手当・役職手当・慶弔手当・報奨金・退職金制度有り、財形貯蓄制度・社員商品無料貸出制度・社員特別割引制度もあります。
- 休日▶週休2日制(つづけて休めます) ※曜日は相談して下さいね。
- 休暇▶年末年始、夏季、有給、特別ほか
- 応募▶電話連絡をしてから履歴書を持参してね。

■一般事務も同時募集をしています■
月給 180,000円以上
勤務時間/10:00〜18:00(休憩1時間)

☎03-3463-2361 人事課 弘瀬(ひろせ)

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

中古販売のページ

中古クレジット大歓迎・中古全国通信販売・クレジットカードOK・中古品交換制度・下取り交換OK!

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

中古品代金引換配送OK!

消費税は内税だから安い!

表示価格の他に消費税はいりません

中古パソコン激安SHOP

お手持ちのマイコンから中古マイコンへの買い換えが出来ます

価格はすべて消費税込みの価格です 在庫数500種2000点

中古パソコン大バーゲン!

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC-9801NS20(98ノートSX、20メガHDD内蔵)	448.000	275,000
NEC PC-9801NS(98ノートSX)	298.000	189,000
NEC PC-9801N(98ノート)	248.000	128,000
NEC PC-9801RA2/RA21(32ビット)	498.000	278,000より
NEC PC-9801RX21	338.000	198,000
NEC PC-9801RX2	398.000	196,000
NEC PC-9801VX21	433.000	195,000
NEC PC-9801VX2	433.000	185,000
NEC PC-9801VM21	390.000	175,000
NEC PC-9801VM11	328.000	185,000
NEC PC-9801VM4(別売り256K-RAM¥8.900有り、20メガHDD搭載)	830.000	175,000
NEC PC-9801VM2(別売り256K-RAM¥8.900有り)	415.000	148,000
NEC PC-9801VF2	348.000	79,800
NEC PC-9801M2(別売り512K-RAM¥9.800有り)	415.000	79,800
NEC PC-9801F2(別売り512K-RAM¥9.800有り)	398.000	49,800
NEC PC-98DO	298.000	158,000
NEC PC-9801CV21(カラーモニター一体型)	355.000	175,000
NEC PC-9801ES2	448.000	268,000
NEC PC-9801EX2	348.000	189,000
NEC PC-9801EX4(20メガHDD内蔵)	448.000	265,000
NEC PC-9801UX21	348.000	175,000
NEC PC-9801UV21	318.000	145,000
NEC PC-9801UV11	265.000	155,000
NEC PC-9801UV2	318.000	125,000
NEC PC-9801U2	298.000	45,000
NEC PC-9801E(別売り512K-RAM¥9.800有り)	218.000	29,800
NEC PC-9801(別売り512K-RAM¥9.800有り)	298.000	22,800
NEC PC-9801T F5(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵、カラー液晶)	1.150.000	698,000
NEC PC-9801LS5(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	866.000	468,000
NEC PC-9801LS2(32ビットラップトップ)	628.000	278,000
NEC PC-9801LX5C(カラー液晶ラップトップ、40メガHDD内蔵)	748.000	448,000
NEC PC-9801LX4(ラップトップ、20メガHDD内蔵)	588.000	328,000
NEC PC-9801LX2(ラップトップ、人気機種、希少品)	448.000	248,000
NEC PC-9801LV22(ラップトップ)	378.000	168,000
NEC PC-9801LV21(ラップトップ)	345.000	148,000
NEC PC-98HA(ハンディパソコン、新品同様)	198.000	128,000
NEC PC-98HA(ハンディパソコン)	198.000	108,000
NEC PC-98LT/11(ラップトップ)	238.000	69,800
NEC PC-98LT/1(ラップトップ)	238.000	64,800
NEC PC-88VA3(決算激安目玉特価品)	398.000	99,800
NEC PC-88VA2(決算激安目玉特価品)	298.000	79,800
NEC PC-88VA(決算激安目玉特価品)	298.000	59,800
NEC PC-8801MC2(CD-ROM標準装備)	199.000	79,800
NEC PC-8801MC1	169.000	69,800
NEC PC-8801MA2(88英和事典ソフトプレセント)	168.000	62,800
NEC PC-8801MA(88英和事典ソフトプレセント)	198.000	59,800
NEC PC-8801MH(88英和事典ソフトプレセント)	208.000	54,800
NEC PC-8801MKIIMR(88英和事典ソフトプレセント)	238.000	49,800
NEC PC-8801FE2	119.000	59,800
NEC PC-8801FE	129.000	48,800
NEC PC-8801FA(88英和事典ソフトプレセント)	168.000	54,800
NEC PC-8801FH30	168.000	49,800
NEC PC-8801FH20	138.000	44,000
NEC PC-8801MKIIFR30(88英和事典ソフトプレセント)	178.000	48,000
NEC PC-8801MKIIFR20	148.000	38,000
NEC PC-8801MKIISR30	258.000	49,800
NEC PC-8801MKIISR20	213.000	37,800
NEC PC-8801MKII30	275.000	24,800
NEC PC-8801MKII30相当品	275.000	18,000
NEC PC-8801MKII20	225.000	15,000
NEC PC-8801MKII10	168.000	12,000
NEC PC-8801	228.000	10,800
NEC PC-8001MKIISR	108.000	12,800
エプソン PC-386M-STD(32ビット)	328.000	218,000
エプソン PC-286VG-STD	268.000	165,000
エプソン PC-286VE-STD	298.000	155,000
エプソン PC-286V-STD	298.000	145,000
エプソン PC-286V-H20(20メガHDD内蔵)	433.000	185,000
エプソン PC-286US-STD	268.000	155,000
エプソン PC-386LS-H40(32ビットラップトップ、40メガHDD、新品)	763.000	418,000
エプソン PC-386LS-H40(32ビットラップトップ、40メガHDD)	763.000	388,000
エプソン PC-286LS-STD(ラップトップ)	478.000	248,000
エプソン PC-286LST-STD(ラップトップ、3色カラー)	518.000	278,000
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ)	368.000	145,000
エプソン PC-286LF-STD(ラップトップ)	388.000	188,000
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348.000	108,000
エプソン PC-286L-H10-N(ラップトップ、10メガHDD内蔵)	468.000	129,000
エプソン PC-286LE-H20(20メガHDD内蔵)	503.000	198,000
エプソン PC-286LE-H40(40メガHDD内蔵)	593.000	228,000
エプソン PC-286LF-H20(20メガHDD内蔵)	388.000	258,000
エプソン PC-286BOOK-STD	258.000	169,000
エプソン PC-286NOTE-F	198.000	118,000
エプソン PC-286NOTE-エクセクティブ(新品限定)	458.000	79,800
エプソン PC-286LP-STD(PC-ONE)(プリンター、液晶モニター一体型)	298.000	188,000
エプソン HC-88(ハンドヘルド、タッチ16タイプ)	298.000	35,000
東芝 J3100SS-001(ダイナBOOK)	198.000	89,800
東芝 J3100SS-002(ダイナBOOK、2FDD仕様)	228.000	158,000
東芝 J3100SS-02E(ダイナBOOK、20メガHDD内蔵)	328.000	218,000
東芝 J3100SL-002(16ビットラップトップ、2FDD仕様)	298.000	108,000
東芝 J3100SL-011(16ビットラップトップ、10メガHDD内蔵)	398.000	148,000
東芝 J3100GL-041(16ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	698.000	258,000
東芝 J3100SX-001(ダイナBOOK286、新品同様)	258.000	175,000
東芝 J3100GS-021(ダイナブック286、16ビットラップトップ、20メガHDD内蔵)	498.000	348,000
東芝 J3100GT-041A(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	598.000	328,000
東芝 J3100GX-041(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	848.000	448,000
東芝 パソピア16(16ビット、5"ドライブ2基)	———	35,000
シャープ CZ-600C(X68000)	398.000	165,000
シャープ CZ-601C(X68000ACE)	319.800	175,000
シャープ CZ-602C(X68000EXPERT)	356.000	188,000
シャープ CZ-603C(X68000EXPERTII)	338.000	208,000
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)	399.800	208,000
シャープ CZ-612C(X68000EXPERT-HD)	466.000	278,000
シャープ CZ-613C(X68000EXPERTII-HD)	448.000	298,000
シャープ CZ-623C(X68000Super-HD)	498.000	328,000
シャープ CZ-652C(X68000PRO)	298.000	178,000
シャープ CZ-653C(X68000PROII)	285.000	189,000
シャープ CZ-662C(X68000PRO-HD)	408.000	249.000
シャープ CZ-663C(X68000PROII-HD)	395.000	269.000
シャープ CZ830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99.800	45,800
シャープ CZ801C(X1C)/CZ803C(X1CS)	119.800	8,800より
シャープ CZ804C(X1CK)	139.800	11,800
シャープ CZ811C(X1F10)	79.800	11,800
シャープ CZ812C(X1F20)	139.800	19,800
シャープ CZ820C(X1G10)	69.800	9,800
シャープ CZ822C(X1G30)	118.000	24,800
シャープ CZ850C(X1turbo10)	118.000	24,800
シャープ CZ851C(X1turbo20)	248.000	39,800
シャープ CZ852C(X1turbo30)	278.000	42,800
シャープ CZ856C(X1turboII)	178.000	44,800
シャープ CZ862C(X1turbo40)	258.000	44,800
シャープ CZ870C(X1turboIII)	168.000	47,800
シャープ CZ880C(X1turboZ)	218.000	54,800
シャープ CZ881C(X1turboZII)	179.000	64,800
シャープ CZ888C(X1turboZIII)	169.800	69,800
シャープ MZ1500(クイックディスク搭載)	89.800	15,800
シャープ MZ2521(スーパーMZ)	———	55,000
シャープ MZ5521(MS-DOSマシン)	388.000	39,800
シャープ PA-7000(電子手帳)	22.800	10,800
シャープ PC1600K(漢字対応ポケットコンピュータ)	69.800	19,800
富士通 FM-TOWNS1本体	348.000	99,800
富士通 FM-TOWNS2本体	398.000	128,000
富士通 FM-TOWNS2H 本体	548.000	198,000
富士通 FM77-AV20EX	128.000	45,000
富士通 FM77-AV20-2	168.000	35,000
富士通 FM77-AV2	158.000	29,800
富士通 FM77-AV1	128.000	19,800
富士通 FM77-L4	238.000	32,800
富士通 FM77-L2	193.000	24,800
富士通 FM77-D2	228.000	22,800
富士通 FM77-D1	198.000	18,000
富士通 FM-7/NEW7	99.800	9,800
アタリ LYNX(カラー液晶付ポケットゲーム機)	29.800	14,800
セガ マスターシステム	16.800	4,800
セガ セガマークIII	15.000	3,800
MSX、MSX2、MSX2+		
三洋 PHC-70FD(WAVY70FD、MSX2+)FDD×1	64.800	39,800
三洋 PHC-23(MSX2、2スロット)	32.800	12,800
ソニー HB-T7(MSX2、パソコン通信機能内蔵)	59.800	24,800
ソニー HB-F1(MSX2、英和辞典ソフト付)	32.800	19,800
ソニー HB-F1II(MSX2、英和辞典ソフト付)	29.800	18,800
ソニー HB-F1XDJ(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	69.800	46,800
ソニー HB-F1XDmkII(MSX2)FDD×1	49.800	36,800
ソニー HB-F1XV(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	69.800	49,800
ソニー HB-F500(MSX2)FDD×1	128.000	34,800
ソニー HB-F900(MSX2)FDD×2	148.000	79,800
パナソニック FS-4000(MSX-32K)(漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	106.000	18,000
パナソニック FS-4500(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	108.000	29,800
パナソニック FS-4600(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	———	49,800
パナソニック FS-4700F(MSX2、プリンター内蔵、ワープロパソコン)	158.000	59,800
パナソニック FS-A1(MSX2)	29.800	16,800
パナソニック FS-A1Mk2(MSX2)	29.800	18,800
パナソニック FS-A1F(MSX2)FDD×1	54.800	36,800より
パナソニック FS-A1FM(MSX2、モデム内蔵)FDD×1	84.800	42,800
パナソニック FS-A1FX(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	57.800	39,800
パナソニック FS-A1WX(MSX2+)FDD×1(英和辞典ソフト付)	69.800	46,800
パナソニック FS-A1WSX(MSX2+)FDD×1	69.800	49,800
パナソニック FS-A1MkII(MSX2)	29.800	19,800
東芝 HX-21(MSX-64K)	79.800	7,000
ビクター HC-80(MSX2)	89.800	18,000
ワープロ		
NEC 文豪ミニ7GX	198.000	64,800
SONY プロデュース1000 プリンターセット	218.000	89,800
富士通 オアシスライトFROMS(3.5"FDD、F-ROMカード対応)	94.800	39,800
富士通 オアシス30SX-JIS(12"CRT、システム手帳機能内蔵、24ドット印刷)	218.000	114,000
富士通 オアシス30MS(12"CRT、3.5"FDD)	168.000	69,800
シャープ WV-500(ノート型、電子手帳カード対応)	118.000	49,800
シャープ WD-310F(52ピン熱転写プリンター付)	148.000	74,800
カシオ PW-1000(ポケットワープロ)	34.800	15,800
カシオ HW-780JS(熱転写プリンター搭載)	———	29,800
カシオ HW-9000(高速熱転写プリンター、ラップトップ、3.5"FDD×1、新品)	178.000	79,800
カシオ HW-2000V(48ドット熱転写プリンター、CRT、3.5"FDD×1)	128.000	58,000
松下 FW-U1P503Ai(熱転写プリンター、ラップトップ、3.5"FDD)	178.000	89,800
キャノン PX-1(セパレートタイプ、3.5"FDD、24ピンプリンター付属)	69.800	34,800
キャノン キャノワード4100(CRT、FDD、64ピンプリンター付)	398.000	158,000
キャノン キャノワードα100(CRT、熱転写プリンター付)	188.000	64,800
キャノン キャノワードα5スーパーF(CRT、64ピン熱転写プリンター付)	148.000	89,800
キャノン キャノワードα3スーパーII(CRT、56ピン熱転写プリンター付)	148.000	69,800
キャノン キャノワードα1(CRT、熱転写プリンター付)	128.000	52,800
ハードディスク・フロッピーディスク		
NEC PC9831-MF2(5"2HD/2DD 2ドライブ)	145.000	49,800
NEC PC9831-4W(5"2DD 2ドライブ)	170.000	19,800
NEC PC80S31(5"2D 2ドライブ)	168.000	25,800
NEC PC8031-2W(5"2D 2ドライブ)	288.000	10,000
NEC PC8881(8"2D 2ドライブ)(PC98シリーズでも使用可能)	442.000	39,800
アイテック IT-RL90(94メガHDD、RA・DA専用内蔵SCSI)	198.000	130,000
アイテム DISK-PCモデル40(PC用5"2D 1ドライブ、処分品)	———	1,000
緑電子 Little-B4N(40メガハードディスク)	148.000	65,000
緑電子 Little-F1(98用3.5"2HD 1ドライブ)	39.800	21,800
CRC CRC-HD2A(PC98用20メガハードディスク、I/F付)	89.800	39,800
CRC CRC-MH4B(PC98用40メガハードディスク、I/F付)	99.800	55,800
ランド LDS-5EL(PC286Lシリーズ用5"2HDドライブ、新品限定)	78.000	29,800
エプソン HDD-40F(40メガSCSIハードディスク、新品限定)	168.000	79,800
エプソン HDD-20S(20メガハードディスク)	128.000	49,800
エプソン TF-10PC(5"2D 2ドライブ)	128.000	10,000
エプソン TF-20PC(5"2D 2ドライブ)	168.000	10,000
ロジテック LFD-550FM(5"2D 2ドライブ)	168.000	18,000
SONY HBD-20W(3.5"2DD 1ドライブ MSX用)	44.800	28,800
ヤマハ FD-03(3.5"1DD 1ドライブ MSX用)	———	19,800
任天堂 ディスクシステム(ACアダプター付)	16.500	5,980
各社 PCシリーズ対応フロッピーディスク	———	8,000より
データーレコーダー		
シャープ CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26.800	12,000
各社 倍速機能つきレコーダー	———	7,800より
各社 パソコンデーターレコーダー	———	4,800より
漢字プリンター		

中古パソコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

業界初の総合保険付き

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品¥200,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品¥200,000以下の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
(株)日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
(株)日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。
なお電話はすべて03(3463)4455(大代表)でOK!

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

中古販売のページ

中古在庫数日本一！ 8年間の実績による信頼と安心！

本体・周辺機器なんでもOK！

全品リフレッシュ、検査済み　メーカータイアップ保証で安心

新品と組合せOK！　全国どこでも手軽な通信販売OK！

全品保証付!!リフレッシュ済　**クレジットOK！**　**通信販売OK！**

↓左のページの中古品販売価格のつづきです↓

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
N E C PC-PR201J(136桁、24ピン、カラードット)	215.000	99,800
N E C PC-PR201F2(136桁、24ピン、ドット)	158.000	64,800
N E C PC-PR201H(136桁、24ピン、ドット)	288.000	69,800
N E C PC-PR201TH(136桁、24ピン、カラー熱転写)	145.000	69,800
N E C PC-PR202(136桁、16ピン、ドット)	258.000	32,800
N E C PC-PR101L(80桁、24ピン、ドット)	158.000	39,800
N E C PC-PR101TL2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	83.800	36,800
N E C PC-PR101T(80桁、24ピン、カラー熱転写)	89.800	32,800
N E C PC-PR150H(80桁、48ピン、カラー熱転写)	84.800	49,800
N E C PC-PR150V(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99.800	59,800
N E C PC-PR406M(A4、24ピン、熱転写、ハガキ対応)	54.800	35,800
N E C PC-PR406(A4、24ピン、熱転写)	99.800	34,800
N E C PC-PR405(A4、24ピン、熱転写)	69.800	25,800
N E C PC-8822(80桁、18ピン、ドット)	234.000	24,800
N E C PC-8825(80桁、24ピン、熱転写)	176.000	25,800
N E C PC-8826+漢字ROM(80桁、カラープロッタプリンター)	186.000	19,800
N E C NM-9100II(80桁、18ピン、ドット)	198.000	19,800
N E C NM-9300(80桁、24ピン、ドット)	253.000	29,800
N E C NM-9900(136桁、24ピン、カラードット)	298.000	68,000
N E C NM-9950II(136桁、24ピン、カラードット)	245.000	89,800
富士通 FMPR-204B(80桁、24ピン、カラー熱転写)	80.000	44,800
シャープ CZ-8PD2(80桁、ドット)	79.800	16,800
シャープ CZ-8PK8(136桁、24ピン、ドット)	152.000	65,800
シャープ CZ-8PK7(80桁、24ピン、ドット)	122.000	59,800
シャープ CZ-8PK5(80桁、24ピン、ドット)	129.000	46,800
シャープ CZ-8PC4(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99.800	59,800
シャープ CZ-8PC3(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69.800	42,800
シャープ CZ-8PC2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69.800	35,800
シャープ CZ-8PC1(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69.800	39,800
シャープ MZ-1P11A(136桁、16ピン、ドット、MZシリーズ用)	345.000	16,800
エプソン HG2500(136桁、24ピン、インクジェット、ESC/P24-J83、新品)	248.000	69,800
エプソン AP-80K-PC(80桁、24ピン、熱転写)	69.800	28,000
エプソン AP-850PC(80桁、48ピン、カラー熱転写、新品限定)	96.800	68,000
エプソン AP-850PC(80桁、48ピン、カラー熱転写)	96.800	59,000
エプソン AP-800PC(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99.800	54,800
エプソン AP-600PC(80桁、24ピン、カラー熱転写)	64.800	42,800
エプソン AP-500PC(80桁、24ピン、カラー熱転写)	74.800	39,800
エプソン RP-80F/TIIK(80桁、16ピン、ドット)	79.800	21,800
エプソン MP-130K(136桁、24ピン、ドット)	298.000	19,800
エプソン UP-130K(136桁、24ピン、ドット)	290.000	29,800
エプソン VP-135K(136桁、24ピン、ドット)	148.000	56,800
エプソン VP-500PC(80桁、24ピン、ドット)	87.000	55,000
エプソン VP-2000PC(136桁、24ピン、カラードット)	158.000	84,800
エプソン VP-2050PC(136桁、24ピン、カラードット)	158.000	99,800
キヤノン BJ-130J(NM)	198.000	108,000
スター TR-24CL-f(A4、24ピン、カラー熱転写、富士通用)	69.800	24,800
ブラザー M1024P(80桁、24ピン、ドット、PCorMSX用)	118.000	29,800
富士通 MB-27411E(80桁、24ピン、ドット)	170.000	34,800
東芝 PW5271A(ダイナブックシリーズ用熱転写)	58.000	34,800
東京電子 LPR-24T(80桁、24ピン熱転写)	119.800	28,000
精工舎 GP-550E(80桁、16ピン、ドット、一部附属品無し)	99.800	8,000
精工舎 SL-80MK(80桁、24ピン、ドット)	118.000	19,800
SONY HB-F1C(B4縦、24ピン、カラー熱転写、MSX用)	49.800	34,800
パナソニック FS-PC1(80桁、48ピン、カラー熱転写、MSX用)	59.800	39,800
パナソニック FS-PW1(80桁、24ピン、MSX用ワープロプリンター)	――	26,800
プリンター		
N E C PC-PR801(フルカラーイメージプリンター)	490.000	218,000
N E C PC-8027(80桁、ドット)	89.800	15,800
N E C PC-8821(80桁、ドット)	198.000	9,800
エプソン RP-80(80桁、ドット)	89.800	9.800
エプソン JP-80(80桁、カラードットプリンター)	158.000	10,000
シャープ CZ-8PD3(80桁、ドット)	59.800	19,800
シャープ CZ-800P(80桁、ドット)	142.800	9,800
シャープ MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用、附属品無し)	138.000	5,000
シャープ MZ-1P14(80桁、ドット)	――	25,800
松下 KX-1091N(80桁、ドット)	89.800	8,800
精工舎 GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59.800	8,500
精工舎 GP-500MX(80桁、ドット、MSXシリーズ用)	59.800	9,000
精工舎 GP-700M(80桁、カラードット)	79.800	14,800
ソニー SMI-720(SMCシリーズ用)	――	9,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
カシオ FP-1012PR(エプソン製、80桁、ドット、附属品無し)	138.000	10,000
グラフテック マイプロット-J(小型プロッタープリンター、250×180mm)	――	9,800
ロジテック KP-3000(PC用80桁、ドット、説明書無し)	98.000	5.000
ヤマハ PN-01(MSX用、ドット)	――	8.000
各社 PC.FM.X1.MSX対応プリンター	――	6,800より
ディスプレイ		
N E C PC-8052(2000文字、デジタル)	――	24,800
N E C PC-KD252(2000文字、デジタル)	49.800	22,800
N E C PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118.000	36,800
N E C PC-KD552K(4000文字、デジタル、0.42)	84.800	36,800
N E C PC-KD851(4000&2000文字、アナログ&デジタル、0.31)	158.000	54,800
N E C PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	118.000	52,800
N E C PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89.800	42,800
N E C PC-KD862(4000&2000文字、アナログ、0.39)	99.800	45,800
N E C PC-KD863G(4000&2000文字、アナログ、0.39、PCエンジン)	138.000	59,800
N E C PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39、スピーカー付)	118.000	54,000
N E C PC-TV352(4000&2000文字、アナ&デジ&TV、0.42)	115.000	55,000
N E C PC-TV454(4000&2000文字、アナ&デジ&TV、0.35)	128.300	65,000
N E C PC-TV455(4000&2000文字、アナ&デジ&TV、0.31)	147.000	75,000
N E C N-5913L(4000文字、アナログ、0.31)	138.000	64,800
N E C N-5924U(4000文字、アナログ、0.26、ハイレゾ対応)	233.000	178,000
N E C PC-8851(14″モノクロ)	58.800	19,800
シャープ 12M-13B(2000文字、グリーンモニター)	39.800	9,800
シャープ CU14F1(2000文字、デジタル)	64.800	19,800
シャープ CU14GB(2000文字、デジタル)	49.800	19,800
シャープ CU14BD(4000&2000文字、アナログ、0.42)	64.800	35,800
シャープ CU14D1(4000&2000文字、デジタル)	108.000	38,800
シャープ CZ-600D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	129.800	68,800
シャープ CZ-601D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	110.700	68,800
シャープ CZ-602D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	99.800	69,800
シャープ CZ-603D(4000文字、2モードオートスキャン、アナログ、0.39)	84.800	54,800
シャープ CZ802D(2000文字、デジタル、TV)	119.800	35,800
シャープ CZ820D(2000文字、デジタル、TV)	74.700	37,800
シャープ CZ830D(4000&2000文字、デジタル、TV)	90.600	45,800
シャープ CZ850D(4000&2000文字、デジタル、TV)	129.800	49,800
シャープ CZ855D(4000&2000文字、デジタル、TV)	112.700	50,800
シャープ CZ860D(4000&2000文字、アナログ&デジタル、TV)	92.200	59,800
シャープ CZ870D(4000&2000文字、デジタル、TV)	102.200	51,800
シャープ CZ880D(4000&2000文字、アナログ&デジタル、TV)	109.800	64,800
シャープ 14M-141C(2000文字、デジタル)	69.800	15,800
エプソン CR-4000(4000文字、アナログ、0.31)	94.800	49,800
三洋 CMT-A14F1(2000文字、21ピンアナログ&8ピンデジタル)	64.800	34,800
三洋 CMT-141L(4000文字、デジタル、0.39)	118.000	35,800
三洋 CMT-145L(4000文字、デジタル、0.39)	99.800	36,800
三菱 XC-1498C(4000文字、アナログ、0.28)	99.800	44,800
東映 FTC-1208(4000文字、デジタル、0.28)	128.000	36,800
富士通 MB-27343(2000文字、デジタル)	79.800	19,800
各社 4000文字カラー(アナログ、デジタル)	――	35,000より
各社 2000文字、1000文字カラー(アナログ、デジタル)	――	12,800より
その他の周辺機器		
N E C MS-WINDOWS(Ver2.1)(新品処分特価)	19.000	5.000
I/Oデータ IOS10各種(98用便利ユーティリティソフト、新品)	5.000	1,500
S N E ギンガ286L(PC286シリーズ用テンキー、新品限定)	15.800	5.000
各社 PC98シリーズ用10キーパッド	――	5,000より
カシオ DZ-1000(MIDI対応シンセサイザーキーボード)	198.000	29,800
コルグ DS-8(61鍵盤、MIDIマルチ音源キーボード)	148.000	79,800
ローランド みゅーじ郎、みゅーじ君など	――	お電話にて
オムロン HS-40CL(カラーハンディスキャナー、PC98用)	69.800	38,000
シャープ MZ-1X22(モデムユニット)	――	4,000
シャープ CZ-8BV2(X1シリーズ用カラーイメージボード2)	39.800	6.800
シャープ CZ-8TM1(X1シリーズ用モデム)	29.800	5.000
シャープ CZ-8TM2(X1シリーズ用モデム)	49.800	8,000
シャープ CZ-8EB3(X1turbo用拡張ボックス、新品限定)	33.800	25,800
シャープ CZ-6VT1(X68K用カラーイメージユニット、新品1台限定)	69.800	40,000
シャープ CZ-6EB1(X68K用拡張ボックス、新品限定)	88.000	59,800
各社 G3規格FAX(多数あります。)	――	29,800より

★中古商品は商品在庫や価格の変動が多いので、必ず、お電話で在庫と価格を確認し〔ご注文〕をお願い致します。
また、在庫切れの商品につきましては、〔予約申込〕もお受け致しております。

詳しいお申し込み方法

当社広告の1ページ目～8ページ目まですべてに対応

★まずはお電話をおかけ下さい。

東京03(3463)4455/大阪06(364)1258
福岡092(751)3901/仙台022(261)0929

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

●現金書留の送り先
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13　第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター 03-3463-4455㈹

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座（下記の4口座）と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

●お振込先
〔大和銀行 渋谷支店㊝6400197〕
〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店㊝5546936〕
〔住友銀行 渋谷東口支店㊝1133110〕
〔協和埼玉銀行 渋谷支店㊝451454〕

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。
●郵便振替口座 東京6-168261
➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

◎ご注意
代金を現金書留や、お振込などでご送金いただく際は、おつりのないように、お送り下さい。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類（当社より郵送）にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。
➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間～1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい)は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙(何でも結構です）を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

③FAXにてのご注文もお受け致します。
03-3463-2394までお送り下さい。
折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。

④特にお急ぎでない方は、「見積り依頼」と、お電話にてお申込み頂ければ、見積りと申込書、契約内容などを説明した書類をお送り致します。

中古品代金引換配送OK！

消費税は内税だから安い！

(表示価格の他に消費税はいりません)

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

全国どこでもお電話一本で即お届け！

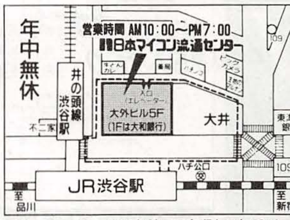
受付時間 AM10:00～PM7:00

東京受付 03[3463]4455（ヨシココ）

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901
仙台受付 022(261)0929　FAX.03(3463)2394

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

年中無休



日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊝6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊝1133110〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店㊝5546936〕〔協和埼玉銀行 渋谷支店㊝451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告4P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

新品販売のページ

全国どこでもお電話一本！ 渋谷駅前徒歩0分！

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

新品 代金引換 配送 OK！

消費税は内税だから安い！

表示価格の他に消費税はいりません

消費税は内税

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。他店との比較の際に注意してね！きっと当社は安いよ！

新品も激安！ メーカー代理店ならではの安心と信頼

パソコン本体

NECをはじめ、EPSON、東芝など、激安パソコンのオンパレード

NEC PC-8801MC2 お薦めCRTセット



47%引

NEC PC-8801MC2	￥199.000
シャープ CU-14GD(0.39ピッチカラーCRT)	￥69.800
合計定価	￥268.800

※先着40名様にワープロソフト[P1]（定価￥40.000)をプレゼント中!!

税込特価 ￥148.000

回数	1回目	2回目以降
20回	￥9.760	￥8.600
24回	￥8.220	￥7.300
36回	￥5.220	￥5.200

- CDが標準装備されリアルな音声出力が可能！ゲームを迫力満点にします。
- 音楽CDを再生させるソフト付

NEC PC-9801DX/2 お薦めCRT&HDDセット



NEC PC-9801DX2	￥318.000
シャープ CU-14GD(0.39ピッチカラーCRT)	￥ 69.800
アイテック IT-SS40(SCSI 40メガHDD)	￥138.000
NEOS MS-50L(200カウント高性能マウス)	￥ 4.800
合計定価	￥530.600

税込特価 ￥325.800

回数	1回目	2回目以降
20回	￥20.186	￥19.000
24回	￥17.402	￥16.100
36回	￥13.137	￥11.400

- FM音源を標準装備した新製品PC-9801DX2の激安セット販売
- 40メガSCSIハードディスクをセットにし、使いやすさは最高！

エプソン PC-Club カラーディスプレイセット



29%引

エプソン PC-286C-STD(PC-CLUB)	￥168.000
シャープ CU-14GD(0.39ピッチカラーCRT)	￥69.800
合計定価	￥237.800

税込特価 ￥173.000

回数	1回目	2回目以降
20回	￥10.510	￥10.100
24回	￥10.370	￥ 8.500
36回	￥ 8.845	￥ 6.000

- 3.5 2ドライブ装備の本格派！ PC98用ソフトが使えます！
- 超小型で場所をとらずにパソコンが楽しめます。
- アナログディスプレイとのセットですのできれいなグラフィックが楽しめます。

メーカー・商品名	定価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
NEC PC-9801DA2(DA/U2)	￥448.000	￥328.000	￥30.400	￥16.200	￥11.500
NEC PC-9801DS2(DS/U2)	￥358.000	￥259.000	￥24.000	￥12.800	￥ 9.100
NEC PC-9801DX2(DX/U2)	￥318.000	￥208.000	￥19.300	￥10.300	￥ 7.300
NEC PC-9801UR(UF)	￥218.000	￥165.000	￥15.300	￥ 8.100	￥ 5.700
NEC PC-9801UR/20	￥348.000	￥258.000	￥23.900	￥12.700	￥ 9.000
NEC PC-9801LS5(40メガHDD内蔵)	￥866.000	￥468.000	￥43.400	￥23.200	￥16.400
NEC PC-9801T-W5(40メガHDD内蔵)	￥758.000	￥568.000	￥52.700	￥28.100	￥19.900
NEC PC-9801T-W2	￥548.000	￥398.000	￥36.900	￥19.700	￥13.900
NEC PC-9801UV11	￥265.000	￥179.000	￥16.600	￥ 8.800	￥ 6.200
NEC PC-98HA(ハンディ98)	￥198.000	￥118.000	￥10.900	￥ 5.800	￥ 4.100
NEC PC-9801N	￥248.000	￥134.000	￥12.400	￥ 6.600	￥ 4.700
NEC PC-9801NV	￥248.000	￥175.000	￥16.200	￥ 8.600	￥ 6.100
NEC PC-9801NS	￥298.000	￥208.000	￥19.300	￥10.300	￥ 7.300
NEC PC-9801NS20(20メガHDD内蔵)	￥448.000	￥299.000	￥27.700	￥14.800	￥10.500
NEC PC-98DO+	￥278.000	￥209.000	￥19.400	￥10.300	￥ 7.300
NEC PC-8801MC2(CD搭載)	￥199.000	￥104.000	￥ 9.600	￥ 5.100	￥ 3.600
NEC PC-8801FE2	￥119.000	￥ 79.800	￥ 7.400	￥ 3.900	―
東芝 J3100SS001(ダイナブック)	￥198.000	￥128.000	￥11.800	￥ 6.300	￥ 4.400
東芝 J3100SX002(32ビットダイナブック)	￥298.000	￥225.000	￥20.900	￥11.100	￥ 7.900
東芝 J3100GT-041A(40メガHDD内蔵)	￥598.000	￥398.000	￥36.900	￥19.700	￥13.900
エプソン PC286C-STD(PC-CLUB)	￥168.000	￥129.000	￥11.900	￥ 6.300	￥ 4.500
エプソン PC286LP-STD(PC-ONE)	￥298.000	￥228.000	￥21.100	￥11.300	￥ 8.000
エプソン PC386Note-A-STD	￥268.000	￥219.000	￥20.300	￥10.800	￥ 7.600
エプソン PC386BOOK-L-STD	￥378.000	￥308.000	￥28.600	￥15.200	￥10.800
エプソン PC386LS-H40(40メガHDD内蔵)	￥763.000	￥448.000	￥41.600	￥22.200	￥15.700
エプソン PC386LSX-H40(カラー液晶、40メガHDD内蔵)	￥800.000	￥498.000	￥46.200	￥24.600	￥17.400
エプソン PC386M-STD	￥328.000	￥235.000	￥21.800	￥11.600	￥ 8.200
エプソン PC386S-STD	￥498.000	￥399.000	￥37.000	￥19.700	￥14.000
エプソン PC386G-STD	￥750.000	￥599.000	￥55.600	￥29.700	￥21.000
エプソン PC286LS-STD	￥478.000	￥298.000	￥27.600	￥14.700	￥10.400
エプソン PC-286LE-STD	￥368.000	￥158.000	￥14.600	￥ 7.800	￥ 5.500
エプソン PC286L-STD-N	￥348.000	￥135.000	￥12.500	￥ 6.600	￥ 4.700
エプソン PC286BOOK-STD	￥258.000	￥189.000	￥17.500	￥ 9.300	￥ 6.600
エプソン PC286BOOK-H20(20メガHDD内蔵)	￥378.000	￥299.000	￥27.700	￥14.800	￥10.500
エプソン PC286VG-STD	￥268.000	￥169.000	￥15.700	￥ 8.300	￥ 5.900
富士通 FM-Note Book(FMR-50NB1)	￥238.000	￥195.000	￥18.100	￥ 9.600	￥ 6.800
富士通 FM-Note Book(FMR-CARD)	￥238.000	￥195.000	￥18.100	￥ 9.600	￥ 6.800
富士通 FMタウンズ20F	￥323.000	￥224.000	￥20.800	￥11.100	￥ 7.800
富士通 FMタウンズ2H(新品処分特価品)	￥548.000	￥285.000	￥26.400	￥14.100	￥10.000

SHARP パソコン本体

X68Kが人気急上昇 ゲームもビジネスもOK！

SHARP X68000 Super 限定激安セット



CZ604C-TN	￥348.000
CZ606D-TN	￥ 79.800
合計定価	￥427.800

税込特価 ￥319.000

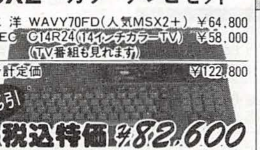
回数	1回目	2回目以降
30回	￥15.370	￥13.000
36回	￥11.535	￥11.200
60回	￥11.595	￥ 7.400

メーカー・商品名	定価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
シャープ CZ-634C(X68K・HVI)	￥498.000	￥399.000	￥37.000	￥19.700	￥14.000
シャープ CZ-644C(X68K・HVI-HD)	￥518.000	￥414.000	￥38.400	￥20.500	￥14.500
シャープ CZ-623C(X68K・SUPER-HD)	￥498.000	￥359.000	￥33.300	￥17.800	￥12.600
シャープ CZ-604C(X68K・SUPER)	￥348.000	￥259.000	￥24.000	￥12.800	￥ 9.100
シャープ CZ-603C(X68K・EXPERTII)	￥338.000	￥249.000	￥23.100	￥12.300	￥ 8.700
シャープ CZ-653C(X68K・PROII)	￥285.000	￥210.000	￥19.500	￥10.400	￥ 7.300
シャープ CZ-663C(X68K・PROII-HD)	￥395.000	￥289.000	￥26.800	￥14.300	￥10.100
シャープ CZ-606D(専用ディスプレイ、スピーカ付)	￥ 79.800	￥ 65.000	￥ 6.000	￥ 3.200	￥ 2.200
シャープ CZ-605D(専用ディスプレイTV、スピーカ付)	￥115.000	￥ 89.800	￥ 8.300	￥ 4.400	￥ 3.100
シャープ CZ-613D(専用ディスプレイTV、スピーカ付)	￥135.000	￥108.000	￥10.000	￥ 5.300	￥ 3.700

各社 MSX2+

19268色対応でゲームも楽しくなった

MSX2+ カラーテレビセット



三洋 WAVY70FD(人気MSX2+)	￥64.800
NEC C14R24(14インチカラーTV)（TV番組も見れます）	￥58.000
合計定価	￥122.800

34%引

税込特価 ￥82.600

- 3.5"フロッピー搭載のMSX2+本体と14インチカラーテレビの大人気セットです

回数	1回目	2回目以降
12回	￥8.499	￥7.600
18回	￥6.590	￥5.200
30回	￥5.898	￥3.300

メーカー・商品名	定価	特価(税込)	クレジット例 6回払(月々)	10回払(月々)	12回払(月々)
三洋 WAVY70FD	￥ 64.800	￥ 49.800	￥ 8.800	￥ 5.400	￥ 4.600
三洋 WAVY70FDII(2ドライブ)	￥ 87.800	￥ 64.800	￥11.500	￥ 7.000	￥ 6.000
NEC C14R24（ビデオ入力付TV)	￥ 58.000	￥ 32.800	￥ 5.800	￥ 3.500	￥ 3.000
パナソニック FS-A1-ST(MSX turboR)	￥ 87.800	￥ 78.000	￥13.800	￥ 8.500	￥ 7.200
パナソニック FS-PC1(48ドットカラープリンター)	￥ 59.800	￥ 49.800	￥ 8.800	￥ 5.400	￥ 4.600
SONY HBP-F1C(大人気カラープリンター)	￥ 49.800	￥ 39.800	￥ 7.000	￥ 4.300	￥ 3.600
SONY HBD-F1(MSX2用FDDユニット)	￥ 36.800	￥ 31.800	￥ 5.600	￥ 3.400	￥ 2.900
三洋 CMT-A14F1(ディスプレイ)	￥ 64.800	￥ 42.800	￥ 7.500	￥ 4.600	￥ 3.900

ソフトプレゼント！ ただ今〔MSX2+本体〕をお買上げの方全員に、英語の勉強に役立つ〔MSX英和辞典〕をもれなくプレゼント！

高級パソコンデスク

ストッパー式キャスター付　高級木製テーブル　全機種対応　強度バツグン

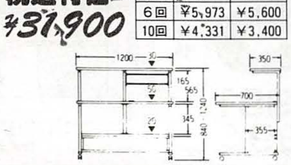
PD-120（120cm巾）



定価￥40,000

税込特価 ￥31,900

回数	1回目	2回目以降
6回	￥5,973	￥5,600
10回	￥4,331	￥3,400



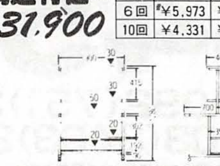
PD-99（90cm巾）



定価￥40,000

税込特価 ￥31,900

回数	1回目	2回目以降
6回	￥5,973	￥5,600
10回	￥4,331	￥3,400



DS-7（64cm巾）

新製品

定価￥29,800

税込特価 ￥13,800

- ほとんどのパソコンに対応



CCF-120（パソコンチェアー）



税込特価 ￥11,000

その他各社商品取扱っております。詳しくはお電話にて!!

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

新品販売のページ

各社人気パソコン新製品激安販売！全国通信販売OK！

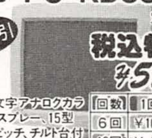
全国通信販売もOK！ 下取り交換大歓迎！

新品周辺機器 大特価！ 当社が選んだ安心の品

カラーディスプレイ

いくら良いPCを持っていてもこれがなければダメ！

NEC PC-KD882



定価￥89,800

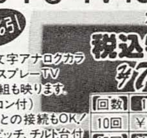
37%引

税込特価 ￥58,000

- 4050文字アナログカラーディスプレー、15型
- 0.31ピッチ、チルト台付
- PC88、PC98、PC286シリーズに最適

回数	1回目	2回目以降
6回	￥10,770	￥10,200
10回	￥ 6,810	￥ 6,300
20回	￥ 5,160	￥ 3,300

NEC PC-TV454



定価￥128,300

42%引

税込特価 ￥76,000

- 4050文字アナログカラーディスプレーTV
- TV番組も映ります。(リモコン付)
- ビデオとの接続もOK！
- 0.35ピッチ、チルト台付
- 国産のパソコンのほとんどの機種に対応

回数	1回目	2回目以降
10回	￥8,520	￥8,300
15回	￥5,700	￥5,700
30回	￥3,580	￥3,100

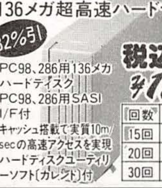
メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
NEC	PC-KD881(0.28、フラット15インチ)	￥118,000	￥ 85,000
NEC	PC-KD862S(0.39、スピーカ内蔵)	￥ 99,800	￥ 74,800
NEC	PC-KD854N(0.39)	￥ 84,800	￥ 49,800
NEC	C14-R24(ビデオ入力付TV)	￥ 58,000	￥ 32,800
シャープ	CU-14GD(0.39)	￥ 69,800	￥ 44,000
三菱	XC-1498CII(0.28)	￥107,000	￥ 54,000
三洋	CMT-147L(W)(0.39)	￥ 84,800	￥ 44,000
三洋	CMT-H214C(0.31)	￥ 79,800	￥ 45,000
三洋	CMT-A14H2(0.31)	￥ 84,800	￥ 48,000

ハードディスク

今一番便利で最大限にPCを活かすのがハードディスクです

日本アルトス カレント135

136メガ超高速ハードディスクユニット



定価￥198,000

32%引

税込特価 ￥129,000

- PC98、286用136メガハードディスク
- PC98、286用SASI I/F付
- キャッシュ搭載で実質10m/secの高速アクセスを実現
- ハードディスクユーティリーソフト〔カレント〕付

回数	1回目	2回目以降
15回	￥10,725	￥ 9,600
20回	￥ 8,430	￥ 7,500
30回	￥ 7,870	￥ 5,200

アイテック IT-SS40

40メガSCSIハードディスクユニット



定価￥138,000

税込特価 ￥69,800

- PC98、286用40メガハードディスク
- 先進のPC98、286用SCSI I/F付
- 限定特価品(50%引き)です。お早めに！

回数	1回目	2回目以降
6回	￥12,837	￥12,300
12回	￥ 7,427	￥ 6,400
24回	￥ 4,862	￥ 3,400

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
キャラベル	CA-6080MOセット(600メガ光磁気ディスク、I/F付)	￥509,000	￥375,000
キャラベル	AV-040HC(98スロット差込み40メガ)	￥ 98,000	￥ 75,000
日本テクサ	TRUST-NS20(98NS内蔵20メガ)	￥118,000	￥ 89,800
緑電子	Note Base40(98Note用40メガ)	￥148,000	￥118,000
緑電子	Little E40MK2(40メガ、SASI I/F付)	￥ 98,000	￥ 68,000
テクノジャパン	TR-41(40メガ、98内蔵用SACI)	￥ 69,800	￥ 58,000
アイテック	IT-RL90(94メガ、98DA、RA内蔵用SCSI)	￥198,000	￥130,000
ICM	SR-80(80メガ)(SASI I/F付)	￥168,000	￥118,000
コニック	AW-P80C(80メガ)(SCSI I/F付)	￥178,000	￥ 92,800
コニック	PCH-R100C(105メガ)(SCSI I/F付)	￥178,000	￥108,000

漢字プリンター

PCをワープロとして利用するには不可欠な商品です

キヤノン BJ-10V(BJ-note)



定価￥74,800

税込特価 ￥62,000

- ノートサイズ〔バブルジェット〕プリンター
- 48ドット&高速印字
- 接続する本体をお伝え下さい。ケーブル等別売です。

回数	1回目	2回目以降
10回	￥7,590	￥6,700
15回	￥5,350	￥4,600
24回	￥4,780	￥3,000

エプソン AP-600(PC)



定価￥64,800

32%引

税込特価 ￥45,000

- 80桁、熱転写カラープリンター
- 24ピンの高性能&高速印字
- PC98、286用プリンターケーブル付

回数	1回目	2回目以降
6回	￥8,425	￥7,900
10回	￥5,175	￥4,900
15回	￥4,425	￥3,300

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
NEC	PC-PR201/80A	￥275,000	￥199,000
NEC	PC-PR201/65A	￥215,000	￥155,000
NEC	PC-PR201/60A	￥158,000	￥115,000
NEC	PC-PR201/45	￥ 95,000	￥ 68,000
NEC	PC-PR150T	￥ 64,800	￥ 52,800
NEC	PC-PR150VH	￥ 99,800	￥ 75,000
NEC	PC-PR150VL	￥ 84,800	￥ 65,000
NEC	PC-PR101GS	￥115,000	￥ 85,000
NEC	PC-PR350	￥168,000	￥125,000
キヤノン	BJ-130J(NMモデル)	￥198,000	￥139,000
キヤノン	LBP-A404(LIPSIII)	￥325,000	￥268,000
キヤノン	LBP-B406S(LIPSIII)	￥588,000	￥435,000
スター	JR-200CL	￥134,800	￥ 99,800
スター	JP-100	￥ 79,800	￥ 59,800
エプソン	HG-4000(PC)	￥198,000	￥165,000
エプソン	AP-900(PC)	￥ 94,800	￥ 75,800
エプソン	VP-960(PC)	￥118,000	￥ 94,000
エプソン	VP-1600(PC)	￥125,000	￥ 99,800
エプソン	VP-2600(PC)	￥145,000	￥115,000
エプソン	XP-2000(PC)	￥198,000	￥158,000

増設RAM EMSボード

ワークエリヤの拡張や処理のスピードUPが出来ます

メルコ EMJ-2000L



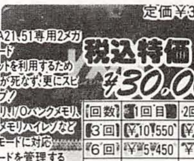
定価￥34,800

税込特価 ￥30,000

- 定価が下がってお求めやすくなりました
- PC98、286用2メガEMSボード
- EMSメモリ、I/Oバンクメモリ、プロテクトメモリハイレゾなどの全てもモードに対応
- RAMボードを管理する〔MELWARE〕高性能ソフト付

回数	1回目	2回目以降
3回	￥10,550	￥10,400
6回	￥ 5,450	￥ 5,300
10回	￥ 4,050	￥ 3,200

メルコ MRA-2000L



定価￥34,800

税込特価 ￥30,000

- PC98RA21、51専用2メガEMSボード
- 内部スロットを利用するため拡張バスが死なず、更にスピードもアップ！
- EMSメモリ、I/Oバンクメモリ、プロテクトメモリハイレゾなどの全てもモードに対応
- RAMボードを管理する〔MELWARE〕高性能ソフト付

回数	1回目	2回目以降
3回	￥10,550	￥10,400
6回	￥ 5,450	￥ 5,300
10回	￥ 4,050	￥ 3,200

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
メルコ	HC-256L(256K)	￥ 12,000	￥ 10,800
メルコ	HC-512L(512K)	￥ 17,000	￥ 15,500
メルコ	HC-U2L(128Kチップ)	￥ 6,700	￥ 6,000
メルコ	EMJ-1000L(1メガEMS)	￥ 24,800	￥ 19,800
メルコ	EMJ-4000L(4メガEMS)	￥ 59,800	￥ 49,800
メルコ	MRA-4000L(RA21用内蔵4メガ)	￥ 59,800	￥ 49,800
メルコ	RCS-1000(98ノート用1メガカード)	￥ 26,000	￥ 21,800
メルコ	RCS-2000(98ノート用2メガカード)	￥ 39,800	￥ 33,000
メルコ	RCJ-2000(J3100用2メガカード)	￥ 49,800	￥ 42,000
I/Oデータ	IOS-10II(RAM用ユーティリティソフト)	￥ 8,000	￥ 4,500

その他の周辺機器

PCを活かす数々の便利な周辺機器のご紹介です

アイドル AFD-351



定価￥34,000

税込特価 ￥24,800

- 待望の低価格機
- PC98、286用3.5"2HDフロッピーディスク
- 2HD用ケーブル付属

アイドル スーパーサウンド10 (SS-10)



定価￥19,800

税込特価 ￥13,800

- PC98、286用ステレオFM音源ボード
- NEC純正PC9801-26K上位コンパチ
- JOYスティック端子付
- EMS対応ミュージックソフト付

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)
オムロン	MD24FP4II(2400ボー超小型モデム)	￥ 38,800	￥ 31,800
アイワ	PV-M24(2400ボー超小型モデム)	￥ 39,800	￥ 33,800
アイワ	PV-M12(1200ボー超小型モデム)	￥ 19,800	￥ 15,800
カワイ	サウンドパレット(98用PCM音源+MIDI I/F付)	￥ 54,800	￥ 52,800
ランド	LDS-5EL(PC286L用増設5"2HDドライブ)	￥ 78,000	￥ 25,000
アイドル	AFD-352(3.5" 2ドライブ)	￥ 57,800	￥ 44,000
アイドル	AFD-501(5" 1ドライブ)	￥ 39,800	￥ 32,500
アイドル	AFD-502(5" 2ドライブ)	￥ 62,800	￥ 48,000
TS	TS-3ER1(3.5" 1ドライブ自動切替)	￥ 44,800	￥ 36,000
TS	TS-3ER2(3.5" 2ドライブ自動切替)	￥ 64,800	￥ 54,800
エプソン	PC-286MS(98、286用マウス)	￥ 9,800	￥ 4,800
SNE	GINGA-286L(PC286Lシリーズ用10キー)	￥ 15,000	￥ 5,000
SNE	GINGA-98(PC98シリーズ用10キー)	￥ 32,000	￥ 10,000

新品 代金引換 配送 OK！

消費税は内税だから安い！

(表示価格の他に消費税はいりません)

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

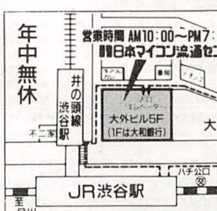
全国どこでもお電話一本で即お届け！ 受付時間 AM10:00〜PM7:00

東京受付 03[3463]4455(ヨシココ)

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

仙台受付 022(261)0929 FAX.03(3463)2394

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。



日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店 普6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店 普1133110〕〔太陽神戸三井銀行 渋谷支店 普5546936〕〔協和埼玉銀行 渋谷支店 普451454〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告4P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

FM TOWNS 新品のページ

故障の際はサービスマンが全国どこでも指定の場所へうかがいます。安心の総合保険つき!!

富士通 FMTOWNS フェアー

当社は富士通(株)のFMショップ会有力販売店です

当社でFMタウンズをお求めの方は、故障の際出張修理致します

当社でお求めのFMタウンズは、盗難、火災等でも安心の総合保険付です



タウンズ20F本体 32%引き ¥224,000(税込)

ゲームソフト ビジネスソフト更に充実!!

写真の本体はFMタウンズ80Hです

注文番号 B-F400 FMタウンズ20F 新品 基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ20F(本体)	¥323,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥20,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥430,800

32%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥299,000

回数	1回目	2回目以降
20回	¥19,230	¥17,400
24回	¥15,410	¥14,800
36回	¥10,735	¥10,500
60回	¥ 7,095	¥ 7,000

注文番号 B-F401 FMタウンズ20F 新品 ゲーム三昧セット

	税別定価
FMタウンズ20F(本体)	¥323,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥20,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
闘神都市(Hを目指す勇者の闘い)	¥ 6,800
危ない天狗伝説(超Hソフト)	¥ 5,800
遥かなるオーガスタ(人気ゴルフゲーム)	¥12,800
イメージファイト(人気シューティングゲーム)	¥ 9,800
ドラッケン(話題の人気ゲーム)	¥ 8,800
水許伝(人気シミュレーションゲーム)	¥11,800
三国志II(人気シミュレーションゲーム)	¥16,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥512,200

29%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥371,600

回数	1回目	2回目以降
20回	¥22,472	¥21,700
24回	¥19,004	¥18,400
36回	¥15,074	¥13,000
60回	¥ 8,798	¥ 8,700

注文番号 B-F402 FMタウンズ40H 新品 基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ40H(本体)	¥473,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥590,800

27%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥438,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥22,120	¥21,700
30回	¥19,640	¥17,900
36回	¥18,570	¥15,300
60回	¥13,590	¥10,200

注文番号 B-F403 FMタウンズ1 新品 処分激安セット

	税別定価
FMタウンズ1(本体)	¥338,000
HM-01T(拡張1メガRAM:八戸ファーム)	¥32,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥20,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
シムシティ(人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥507,400

52%引

税込特価 ¥245,900

回数	1回目	2回目以降
24回	¥14,321	¥12,100
30回	¥12,457	¥10,000
36回	¥10,063	¥ 8,600
60回	¥ 9,190	¥ 5,700

※このセットにはパソコンデスクのプレゼントは付きません。

注文番号 B-F404 FMタウンズ2H 新品 基本激安セット

	税別定価
FMタウンズ2H(20メガHDD内蔵本体)	¥548,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥20,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥675,800

45%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥375,500

回数	1回目	2回目以降
24回	¥19,045	¥18,600
30回	¥18,165	¥15,300
36回	¥16,507	¥13,100
60回	¥14,278	¥ 8,700

注文番号 B-F405 FMタウンズ40H 新品 ゲーム三昧セット

	税別定価
FMタウンズ40H(本体)	¥473,000
FMT-KB105/205(10キー付)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
闘神都市(Hを目指す勇者の闘い)	¥ 6,800
危ない天狗伝説(超Hソフト)	¥ 5,800
遥かなるオーガスタ(人気ゴルフゲーム)	¥12,800
イメージファイト(人気シューティングゲーム)	¥ 9,800
ドラッケン(話題の人気ゲーム)	¥ 8,800
水許伝(人気シミュレーションゲーム)	¥11,800
三国志II(人気シミュレーションゲーム)	¥16,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥672,200

25%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥509,900

回数	1回目	2回目以降
20回	¥30,383	¥29,800
24回	¥27,181	¥25,200
36回	¥18,523	¥17,900
60回	¥14,310	¥11,900

タウンズをセットでお求めの方に パソコンデスクプレゼント!!

DS-31 幅 650×奥行 600×高さ 1225(mm)



パソコンデスクが不要な方は、ソフト2本プレゼント!!
更に富士通特選グッズも多数プレゼント!

今月の激安お奨めセット!

注文番号 B-F406 FMタウンズ2H 新品 おまかせゲーム激安セット

20メガハードディスク内蔵!
ゲームにもビジネスにも即対応!

	税別定価
FMタウンズ2H(20メガHDD内蔵本体)	¥548,000
FMT-KB101(JISキーボード)	¥20,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
タウンズシステムソフトV1.1	¥20,000
ハイパープラネット(話題の天文シミュレーション)	¥12,800
スーパー大戦略(人気ゲーム)	¥ 8,800
シムシティ(大人気シミュレーションゲーム)	¥ 8,800
闘神都市(Hを目指す勇者の闘い)	¥ 6,800
危ない天狗伝説(超Hソフト)	¥ 5,800
遥かなるオーガスタ(人気ゴルフゲーム)	¥12,800
イメージファイト(人気シューティングゲーム)	¥ 9,800
ドラッケン(話題の人気ゲーム)	¥ 8,800
水許伝(人気シミュレーションゲーム)	¥11,800
三国志II(人気シミュレーションゲーム)	¥16,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
税別定価合計	¥778,800

41%引 パソコンデスクプレゼント

税込特価 ¥468,000

回数	1回目	2回目以降
20回	¥28,860	¥27,300
24回	¥23,320	¥23,200
36回	¥18,020	¥16,400
60回	¥14,440	¥10,900

当社ではセットのディスプレイに〔FMT-D533〕を採用しておりますが、ノングレア処理の高級タイプ〔FMT-DP531〕に変更すると全セットとも1万円プラスでOKです。
なお、組合せ自由ですのでお気軽にご相談下さい。

安心のサポートシステム

①全品に安心の総合保険付き

盗難や不注意の事故による故障の場合でも無料でパソコンが元どおり!!

②故障の場合も手間なしサービス

富士通のサービスマンがお客様のご自宅へうかがって修理を致します。

③初期不良は即、交換致します

万が一、お届けの商品が元々故障していた場合は、即お電話ください。
無料で、同製品と交換いたします。

④当社は富士通FMタウンズ有力販売店です

日本マイコン流通センターは富士通(株)から正式に認定された有力販売店です。安心してお求めになれます。

⑤設置も安心! パソコンデスクプレゼント

FMタウンズにぴったりマッチしたパソコン専用の机を無料でプレゼント致しております。
パソコンデスクが不要なかたは、ソフトを2本プレゼント!

タウンズ用人気ソフト価格表

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	税込特価(円)
B-F407	B.P.S.	テトリス MS-DOS必要	6,800	6,120
B-F408	CSK総合研究所	My Fair Lady CAN	18,000	16,200
B-F409	ビングソフト	ファイナルブロー	9,800	8,820
B-F410	日本ファルコム	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	8,700	7,830
B-F411	ビングソフト	ターボアウトラン	9,800	8,820
B-F412	富士通	富士通Habitat V2.1	6,800	6,120
B-F413	CSK総合研究所	ラストサバイバー	9,800	8,820
B-F414	富士通	ダンジョンマスター	8,800	7,920
B-F415	システムサコム	闇の血族 SPecial	12,800	11,520
B-F416	CSK総合研究所	ハイパー奥の細道	18,000	16,200
B-F417	CSK総合研究所	アフターバーナー	9,800	8,820
B-F418	T&Eソフト	遥かなるオーガスタ	12,800	11,520
B-F419	データウエスト	ORGEL	12,800	11,520
B-F420	ビクター音楽産業	続ダンジョン・マスター カオスの逆襲	9,800	8,820
B-F421	ビングソフト	オペレーションウルフ	9,800	8,820
B-F422	富士通	シムシティー	8,800	7,920
B-F423	T&Eソフト	エイトレイクスゴルフクラブ	5,800	5,220
B-F424	光 栄	三国志II	16,800	15,120
B-F425	イマジニア	ポピュラス	12,800	11,520
B-F426	富士通	ドラッケン	8,800	7,920
B-F427	アートディンク	A列車で行こうIII マップコンストラクション付	14,800	13,320
B-F428	CSK総合研究所	GALAXY FORCE II	9,800	8,820
B-F429	富士通	ウルティマ トリロジー	12,800	11,520
B-F430	システムプロ	きみとしたい YOU雀 PART1	9,800	8,820
B-F431	データウエスト	メリーゴーランド	8,800	7,920
B-F432	マイクロプローズジャパン	ガンシップ	11,800	10,620
B-F433	アプリックス	ウイザードリーV	12,800	11,520
B-F434	システムソフト	スーパー大戦略	8,800	7,920
B-F435	富士通	インディージョーンズ最後の聖戦	8,800	7,920
B-F436	富士通	ザックマックラッケン	8,800	7,920
B-F437	ビング	イメージファイト	9,800	8,820
B-F438	光 栄	信長の野望・戦国群雄伝	11,800	10,620
B-F439	光 栄	維新の嵐	11,800	10,620
B-F440	富士通	囲碁道場破り	7,800	7,020
B-F441	アリスソフト	ランス2	6,800	6,120
B-F442	富士通	銀河宇宙オデッセイ	9,800	8,820
B-F443	アリスソフト	闘神都市	6,800	6,120
B-F444	ダットジャパン	HYPER PLANET	12,800	11,520
B-F445	光 栄	ランペルール	11,800	10,620
B-F446	富士通	LOOM	8,800	7,920

総合保険付

消費税は内税だから安い!

表示価格の他に消費税はいりません

※公定歩合の引き上げにより、クレジットの支払いが月々一〇〇円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。

※公定歩合の引き上げによりクレジットの支払いが月々100円程度値上げになる予定です。御諒承下さい。



dexter
Designers & Experts Computer Software
The SUPER LAS VEGAS II
インディアンポーカー
お互いが手札を額に当て、相手の表情を読みながら賭けていくゲーム。ポーカーフェイスに騙されてはいけないが、演技力が時には名勝負を生むことも……。
その一瞬、
君はラスベガスにいる。
ザ・スーパーラスベガスII
PC-9800シリーズ／X68000
（5"2HD, 3.5"2HD）（5"2HD）
新発売 定価12,800円（消費税別）
〈特製トランプ付〉
ルーレット
ルーレットを転がる目が運命を分ける。賭け方によって倍率が変わるので、繊細さを覗かせながら、ここぞというときにビッグに稼ぐ。これが粋なカジノ流。
コントラクトブリッジ
高度なテクニックと鋭い読みも、ツキとタイミングを見事に呼び込んでこそギャンブルの醍醐味を味わえる。これぞ名実ともにカードゲームの最高峰だ。
ブラックジャック
本場カジノでは「トゥエンティ・ワン」と呼ばれる。カードの合計点が21になるようにする。プロのディーラー相手に情け容赦は無用だ。
セブンスタッドポーカー
配られる7枚の中から5枚を選び、勝負を挑む。相手の手の内を読みながら、自分との駆け引きを楽しむ。強気と出るか、弱気と出るか、カード次第で気分を変えたい。
バックギャモン
ダイスを振るのはプレイヤーの君だ。駒を動かし、相手より先に上がれば勝ちという一種のスゴロク。決め手は読みの深さ。インテリジェンスを集中させろ。
ドローフォー
通称"UNO"と呼ばれる人気赤丸中のカードゲーム。役札を使い、早く手札をなくした人が勝ち。残り一枚で大どんでん返しのエキサイティングも待っている。
ゲーム内容
コントラクトブリッジ／ブラックジャック／セブンスタッドポーカー／ナポレオン／ミリオネア／ドローフォー／インディアンポーカー／バックギャモン／チンチロリン／クラップス／ルーレット
●画面写真は開発中のものです。
君に授けられたのは、ギャンブル疑似体験。舞台は夢と現実が妖しく交錯するラスベガス。ビギナーからマニアまで、カジノのうまみも恐ろしさもたっぷりと用意して、手に汗握る、強力ラインアップだ。主人公、ハリソンガドナーに扮する君。名打てのギャンブラーとして馳せるか、後ろ姿も寂しくラスベガスを去るか、彼の運命は君にゆだねられているのだ。さあ、一獲千金を夢みてチャレンジ。これがスーパーラスベガスIIの世界だ！
日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田5-2-2 浜田ビル 問い合せ先 ☎03-3839-4711（代表）
日本デクスタ関西株式会社 〒542 大阪市中央区瓦屋町1-9-3 中澤中央ビル4F 問い合せ先 ☎ 06-765-3971（代表）
●日本デクスタのソフトウェアは全国の有名パソコンショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は現金書留にて日本デクスタ宛へお申し込みください。

C&C Computers and Communications

NEC



新発売

欲ばりパソコンがまた欲ばった。

98のビジネスソフト、88のホビーソフト、どちらも使えて大好評の98DOにさらに嬉しい高機能がプラスされました。

さて、このたび98＆88の豊富なソフトが使えるDOが、DO+(ドゥ プラス)に名前を変えて新登場。パソコンの世界をグンと愉快に広げました。仕事、勉強から趣味、遊びまで生活のいろんなシーンで、みんなが楽しめるパソコンです。PC-98DO+、新たにパソコンの購入を考えている人や88からのステップアップを考えている人にとって、これはかなりおいしいニュースです。

98▶▶▶V33A CPUの採用により高速処理を実現。しかも40Mバイト固定ディスク(オプション)の内蔵も可能になって、大容量のデータ管理も万全です。また増設RAMカードを使ってEMS*拡張メモリ(オプション)を増設すれば、拡張スロットを使わずにメモリの増設が可能です。もちろん豊富な98用ビジネスソフトも使えます。

88▶▶▶サンプリングができるADPCM機能を筆頭に、FM音源6和音などのステレオサウンド機能などで、文句なしにパワーアップ。これによりゲームではクリアなBGMやリアルな効果音、抜群の操作性を実現。作曲ソフトやお絵描きソフトなども、より本格的に楽しめます。



■CPU：16ビットV33A(16/8MHz)〔8ビットCPUμPD70008-8(8/4MHz)〕■ユーザーズメモリ：640K〔192K〕バイト■5インチFDD：1M/640K〔1M/320K〕バイトタイプ2台内蔵■外付型1MバイトタイプFDD(オプション)が増設可能■拡張スロット1スロット内蔵■増設RAMカードスロット1スロット内蔵 ※〔 〕内は88モードです。

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-98DO+

本体標準価格278.000円(税別)(ディスプレイは含みません)

*Expanded Memory Specification：メモリ拡張のための仕様。EMS機能を利用する場合は対応するアプリケーションソフトウェアが必要です。

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札幌)011(231)0161/東北支社(仙台)022(261)5511/東京支社(東京)03(3454)1111
中部支社(名古屋)052(262)3611/北陸支社(金沢)0762(23)1621/関西支社(大阪)06(945)1111
中国支社(広島)082(242)5503/四国支社(高松)0878(36)1200/九州支社(福岡)092(271)7700

■技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。
NEC パソコンインフォメーションセンター
東京03(3452)8000 大阪06(943)9800
受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)

※本広告に記載されております全商品の価格には消費税が含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。画面はハメコミ合成です。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン 国内実績No.1 日本電気グループ

第十巻第六号通巻一〇八号 一九九一年五月二十五日印刷 一九九一年六月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田一―十一―十五 電話〇三(三四四五)六一

定価440円(本体427円) 雑誌18361-06 T4911836106445